TEKKEN vs VIRTUA FIGHTER - dyskusji ciąg dalszy

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast GameBoy

NEO PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 LISTOPAD 1998 (4/98) CENA 4.50 ZŁ

04

F.O.T.A.
ŚWIĘTA WOJNA Z PIRACTWEM

METAL GEAR SOLID
INFO, HISTORIA, DYSKUSJA

POCZĄTEK SEZONU
RECENZJE

WILD 9
NINJA
ABE'S EXODDUS
COLONY WARS 2
APOCALYPSE
DUKE NUKEM : TTK

HOT

SABOTEUR
BLUE STINGER
METAL SLUG 2
TOMB RAIDER 3
COOLBOARDERS 3
OR DIE TRYING
PERFECT DARK
TUROK 2
TIME CRISIS 2
UNHOLY WAR
ROGUE SQUADRON

9 771505 820981 11

XTRA!

FINAL FANTASIES
czyli mała historia wielkiej serii

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Nowy **SOFTBOX**

ul. Saska 8/83
03-968 Warszawa
TEL.: (0-22) 672-36-96

Czynne codzinnie: **10⁰⁰ - 18⁰⁰**

B SOFT X

❑ możliwość realizacji zamówień w 24 godziny! ❑ czas oczekiwania 3 do 7 dni!
❑ szczegółowych informacji udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy ❑ przesyłka GRATIS!

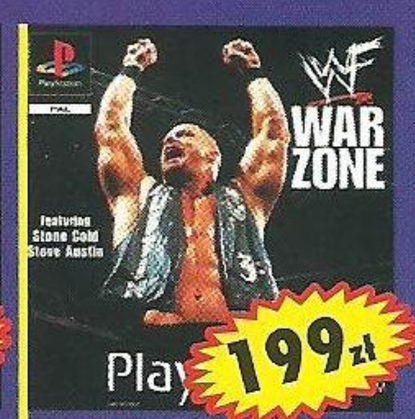
SONY PLAYSTATION

TEKKEN 3
Doskonała, rewelacyjna, długo oczekiwana, ultra szybka bijatyka.
Hit roku - u nas z polską instrukcją

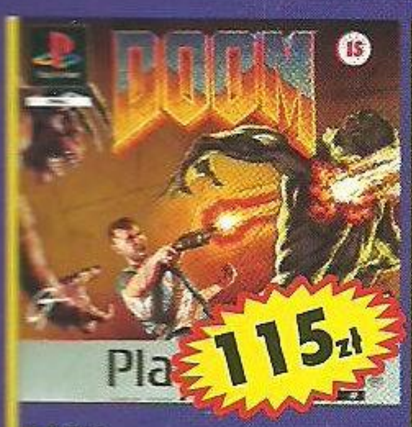
GRAND TURISMO
To każdy musi mieć!!!

DUAL SHOCK
Joystick analogowy
z opcją Rumble Pack.

RESIDENT EVIL 2
Bez komentarza...



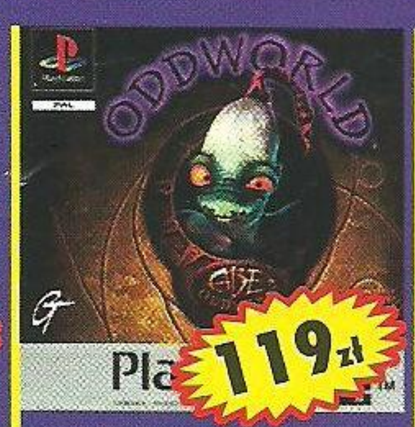
WWF WAR ZONE
Kilkanaście autentycznych postaci, kilkadziesiąt ciosów.
Od dwóch miesięcy Nr 1 w USA!



DOOM
Klasyka gatunku.
Nareszcie w platynie!

V-rally - najszybsze obecnie wyścigi na PSX, 10 samochodów, ponad 60 tras.
Działa z Dual Shock'iem

Crash - pierwsza część przygód maskotki PlayStation, doskonała platformówka, teraz taniej.

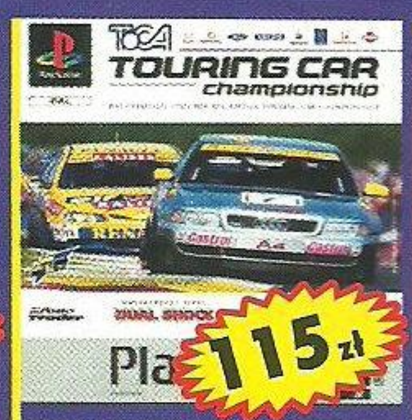


ABE'S ODYSEE - pierwsza platformówka, w której musisz ruszyć głową.

Tekken 2 - najlepsza bijatyka 3D wszechczasów teraz w platynowej serii.

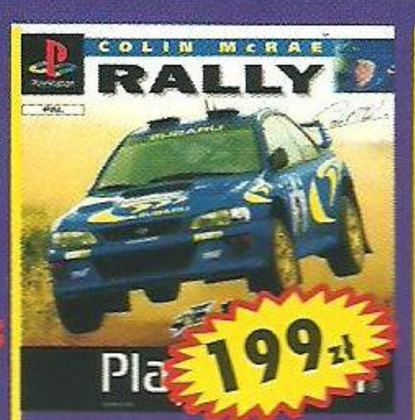
COMMAND & CONQUER
Strategia czasu rzeczywistego.
Klasyka gatunku
- teraz w platynie!

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Najbardziej popularna gra w salonach gier na całym świecie.

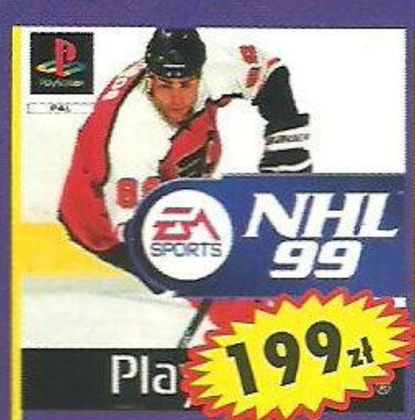


TOCA TURNING CAR
Teraz w platynie, dodatkowo opcja Dual Shock.

Gex 3D - jeśli chciałbyś wcielić się w postać Bonda, Bugsa albo innego znanego Ci bohatera, zagraj w tą grę.



COLIN McRae - największa konkurencja dla Gran Turismo. Wspaniały realizm, świetne samochody, mnóstwo tras.



NHL '99 - zwiastun nowej serii firmy Electronic Arts.

FIFTH ELEMENT - konwersja przygód filmowych bohaterów na PSX'a.

VIGILANTE 8 - następca Twisted Metal II jednak znacznie lepszy - totalna rozwałka!

BIOFREAKS
- bardzo sadystyczna bijatyka, pułapki, różne rodzaje broni.

I.S.S. 98 - rewelacyjna piłka nożna, w środku również Demo METAL GEAR SOLID.

C&C RETALIATION - dolne misje bardzo dobrej strategii C&C Red Alert.

WILD 9 - platformówka ze świetną grafiką, liczne elementy przemocy.

MORTAL KOMBAT 4
Klasyczna już bijatyka, najbardziej krwawe fatality w historii świata.

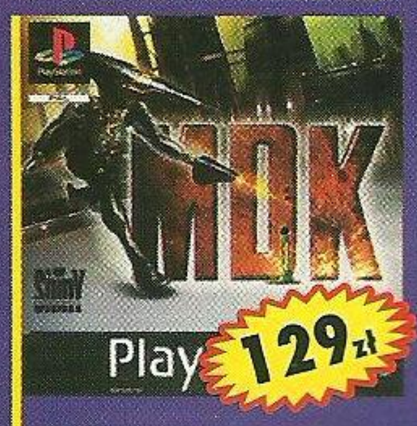
SUPEROFERTA **I.S.S. '98 + Demo Metal GEAR SOLID** TYLKO **209 zł**

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

SONY PLAYSTATION

BOX SOFT

PANZER GENERAL II
Wszystkie kampanie z okresu II Wojny Światowej.
Platynowa cena!



MDK + soundtrack - niesamowicie szybka i wciągająca zabawa w ratowanie Świata przed obcymi. Kilkanaście rodzajów broni, opcja snajperska.

Akcesoria do PSX

Konsola PlayStation	549 zł
Konsola PSX + Dual Shock	599 zł
Kabel RF	69 zł
Kabel Euro Scart	45 zł
Karta pamięci SONY	85 zł
Karta pamięci MAX	59 zł
Karta pamięci 120 bloków	119 zł

Dual Shock	139 zł
Dual Shock Bushido	109 zł
Pad SONY	99 zł
Pad MAX	69 zł
Mysz SONY	139 zł
Mysz Bushido	99 zł
Actua Soccer 2	190 zł
Adidas Power Soccer 2	199 zł
Ace Combat 2	195 zł
Alien Trilogy platinium	109 zł
Alundra	199 zł
Ark of Time	119 zł
Auto Destruct	189 zł
Azura Dreams	209 zł
Batman And Robin	199 zł
Biofreaks	209 zł
Bloody Roar	195 zł
Bomberman World	189 zł
Breath of Fire 3	219 zł
Broken Helix	199 zł
Bushido Blade	190 zł
Bust A Move 2 platinium	109 zł
Bust A Move 3DX	149 zł
Castlevania	195 zł
Colony Wars	119 zł
Collin McRae Rally	199 zł
Command & Conquer	115 zł
C&C 2 Retaliation	209 zł
Constructor	199 zł
Coolboarders 2	195 zł
Crash Bandicoot platinium	109 zł
Crash Bandicoot 2	195 zł
Croc	190 zł
Destruction Derby 2 plat.	109 zł
Deathtrap Dungeon	199 zł
Death or Alive	195 zł
Diablo	195 zł
Die Hard Trilogy platinium	115 zł
Duke Nukem	129 zł
Duke Nukem Time To Kill	199 zł
Dynasty Warrior	149 zł
Extreme Snow Brake	179 zł
Felony 11-79	195 zł
Fifa 98 Road to World Cup	209 zł
Fifa 98 World Cup	149 zł
Fifth Element	199 zł
Fighting Force	189 zł
Final Fantasy VII	219 zł
Fluid	199 zł
Forsaken	129 zł
Formula 1 Edition 97	119 zł
Future Cop	159 zł
G-Darius	199 zł
Gex 3D	129 zł
Golden Goal '98	195 zł
G-Police	195 zł
Grand Theft Auto	179 zł
Gran Turismo	195 zł
Heart of Darkness	205 zł
Herc's Adventures	195 zł
Hercules	195 zł
I.S.S. '98	209 zł
Indy Car 500	190 zł
Jet Rider 2	199 zł
Judge Dredd	195 zł
Jurassic Park	179 zł
Klonoa	199 zł
Lucky Luke	199 zł
Maximum Force	195 zł
Man in Black	190 zł
MDK + soundtrack	125 zł
Medievil	209 zł
Micro Mach. V3 platinium	109 zł
Mortal Kombat Mythologies	199 zł
Mortal Kombat 4	209 zł
M.K.T. platinium	115 zł
Moto Racer	190 zł
Moto Racer 2	199 zł
Motor Mash	190 zł
N2O	199 zł
Nagano '98	179 zł
Nascar Racing	209 zł
NBA Live '98	199 zł
NBA Pro '98	189 zł
Need for Speed 3	199 zł
Newman Haas	199 zł
NHL '99	199 zł
Nightmare Creatures	190 zł
Oddworld: Abe's Oddysee	119 zł
One	119 zł
Pandemonium platinium	109 zł
Pandemonium 2	119 zł
Panzer General 2	129 zł
Pitfall 3D	195 zł
Point Blank	179 zł
Point Blank + G-Con	335 zł
Porsche Chellenge plat.	109 zł
Poy-Poy	169 zł
Premier Manager '98	209 zł
Rayman platinium	109 zł
Resident Evil 2	219 zł
Resident Evil platinium	119 zł
Riven	249 zł
Road Rush 3D	195 zł
Road Rush platinium	109 zł
Skull Monkeys	190 zł
Shadow Master	189 zł
Spawn	195 zł
Spice World	129 zł
Spyro The Dragon	199 zł
Street Fighter Collection	199 zł
Super Match Soccer	179 zł
Suikoden	149 zł
Tenchu	209 zł
Tekken 2 platinium	115 zł
Tekken 3	209 zł
Test Drive 4	199 zł
Time Crisis + G-Con PSX	315 zł
Toca Turning Car platinium	115 zł
Tomb Rider platinium	115 zł
Tomb Raider 2	195 zł
Tombi	119 zł
Tommy Makinen Rally	149 zł
Total Drivin	99 zł
Total NBA '98	115 zł
Transport Tycoon	195 zł
Treasure of the Deep	195 zł
True Pinball platinium	109 zł
Theme Hospital	190 zł
Vigilante 8	199 zł
Vild 9	209 zł
V-Rally (Dual Shock) Plat.	115 zł
Viper	195 zł
Warcraft 2	129 zł
Wargames	199 zł
Warhammer Dark Omen	199 zł
Wipeout 2097	115 zł
WWF Warzone	199 zł

inne ..... informacja tel.

PRZESYŁKA GRATIS

NINTENDO 64

1080° - najlepsze wyścigi na desce w końcu w wersji PAL.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

BANJO-KAZOOIE - rewelacyjna gra przygodowa, wspaniała grafika 3D. Bezapelacyjnie - HIT!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

MORTAL KOMBAT 4
Klasyczna już bijatyka, najbardziej krwawe fatality w historii świata.

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

TUROK 2 - gra której nie trzeba nikomu reklamować. Dostępna ze specjalnym dopalaczem.
Opcja MULTIPLAYER!!!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

WWF War Zone
- kilkanaście autentycznych postaci, kilkadziesiąt ciosów.
Od trzech miesięcy Nr 1 w USA!

OFERTA SPECJALNA MIESIĄCA

Konsola N64	579 zł
Memory Card 64	79 zł
Pad oryginalny N64	119 zł
Rumble Pack oryginalny N64	89 zł
Rozszerzenie do grafiki	tel.
Aero Fighters Assult	249 zł
Airborder 64	289 zł
Banjo - Kazooie	229 zł
Bio Freaks	289 zł
Blast Corps	229 zł
BomberMan	229 zł
Bust-A-Move 2	199 zł
Cameleon Twist	199 zł
Chopper Attack	289 zł
Cly Fighter	279 zł
Crusin World	249 zł
Dark Rift	289 zł
Diddy Kong Racing	229 zł
Doom 64	279 zł
Dual Heroes	259 zł
Duke Nukem 64	299 zł
Extreme G	199 zł
Extreme G 2 (premiera 15.11.98)	269 zł
F1 Pole Position	265 zł
F1 World Grand Prix	229 zł
Fifa 98 Road to World Cup	285 zł
Fifa 98 World Cup	299 zł
Fifa 64	199 zł
Fighters Destiny	289 zł
Forsaken	289 zł
Gex 3D (premiera 15.11.98)	289 zł
Golden Eye 007	265 zł
GT 64	249 zł
Iggy's Racking Ball	249 zł
Int. Superstar Soccer 64	275 zł
Killer Instict Gold	249 zł
Lamborgini	289 zł
Lylat Wars + Rumble Pack	275 zł
Mace The Dark Age	249 zł
Mario Kart	199 zł
Mischief Makers	229 zł
Mission Impossible	249 zł
Mortal Kombat Trilogy	289 zł
Mortal Kombat 4	269 zł
MRC	279 zł
Mistical Ninja	289 zł
Nagano	269 zł
NBA Pro 98	279 zł
NBA Hang Time	269 zł
NBA Courtside	229 zł
NFL Quaterback Club 98	279 zł
Off Road Chellenge	289 zł
Olimpic Hockey 98	289 zł
Pilot Wings	229 zł
Quake	269 zł
Rampage World Tour	279 zł
Robotron	269 zł
SanFrancisco RUSH	249 zł
SnowBoard 1080°	249 zł
SnowBoard Kids	239 zł
Star Wars: Shadow of the Empire	265 zł
Sub Zero MK Mythologies	249 zł
Super Star Soccer '98	249 zł
Super Mario 64	199 zł
Tetris	249 zł
Top Gear Rally	249 zł
Turok	249 zł
Turok 2 (premiera 15.11.98)	269 zł
Vetrix	249 zł
Virtual Chees 64	279 zł
War Gods	279 zł
Wave Racer	149 zł
Wetrix	229 zł
Wayne Gretzky 3D Hockey	285 zł
Waialae Country Golf	279 zł
WCW vs the World	289 zł
WWF War Zone	259 zł
Yoshi Story	219 zł

inne ..... informacja telefoniczna

SUPEROFERTA

F1 World Grand Prix (N64)

TYLKO 229 zł

* Oferta ograniczona

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 04 listopad 98
(04/98)
Issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Jakub Głuszkiewicz
Dominik Kruk
Miłosz
[origin]
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski
- CAT

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia i proofing
ArtGraph

Zaplecze techniczne
Feliks Cybulski

Druk
PPW UNIPROM SA
Warszawa, ul. Mińska 67/69

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 83
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and Fucks:
Pozdrawiamy załogę Resetu.
Respekt dla wszystkich trutni - uchodźców z matecznika.

NEO PLUS

BEGIN_

Nieuchronnie zbliża się nowe tysiąclecie, a wraz z nim upadek komputerów PC w noc sylwestrową 1999 roku. Zanim jednak to nastąpi będziemy świadkami czego innego, a mianowicie nadejścia nowych platform do grania w postaci konsoli Dreamcast i - na co wszystko wskazuje - następcy PlayStation.
Już teraz obserwujemy pewnego rodzaju schyłek ery - wystarczy popatrzeć na recenzowane i zapowiadane w numerze gry. Mnóstwo kontynuacji, odtwórczość, a także mierny poziom bardzo wielu produkcji nie mogą pozostać przez nas niezauważone. Na szczęście jednak jest kilka perełek, na które warto zwrócić uwagę.
Tym optymistycznym akcentem zapraszam do lektury.

Gulash

F.O.T.A.

Jak Fundacja Ochrony Twórczości Audiowizualnej z piractwem walczyła. Wywiad - str 32

Metal Gear Solid

Solid Snake kontra reszta świata po raz drugi w N+. Informacje, historia serii, dyskusja o grze.

Megaimport - str 28

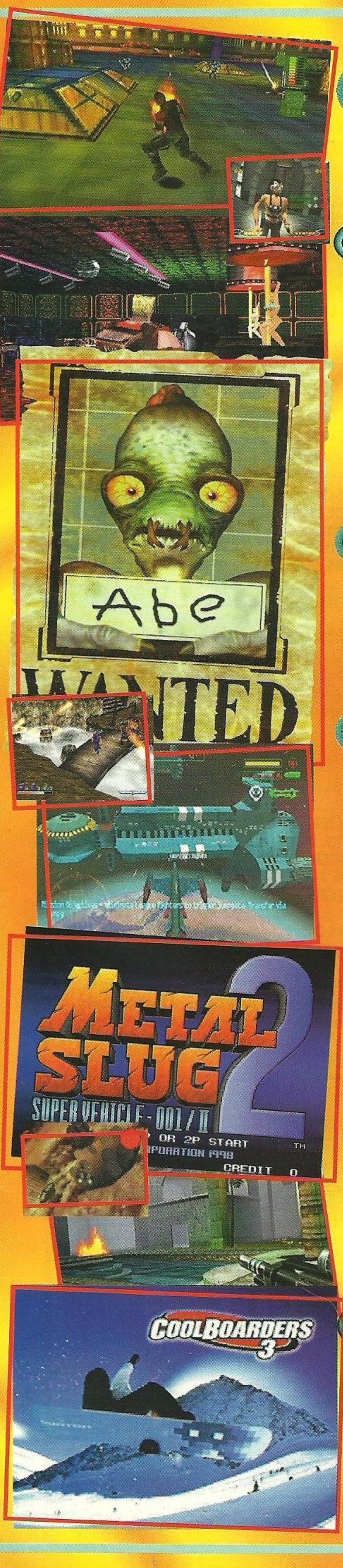
FINAL FANTASIES

Czyli mała historia wielkiej serii. Z FINAL FANTASY przez wieki - str 34

DOBRE GRY!

Aż cztery świetne pozycje na listopadowewieczory:

- APOCALYPSE - str 54
- DUKE NUKEM: TIME TO KILL - str 60
- ODDWORLD: ABE'S EXODDUS - str 66
- COLONY WARS VENGEANCE - str 70



news

NEWS 06
DREAMCAST WARMUP 08
TOKYO GAME SHOW 12

zapowiedzi

BLUE STINGER 19
COOLBOARDERS 3 18
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER 25
METAL GEAR SOLID 28
METAL SLUG 2 24
PERFECT DARK 20
SABOTEUR 14
STAR WARS: ROGUE SQUADRON 15
TIME CRISIS 2 26
TOMB RAIDER 3 16
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 22

importy

ABALA BURN 25
BLUE - LEGEND OF WATER 25
DESTREGA 23
RALLY DE AFRICA 23
VIRTUAL BOAT RACING 98 25

recenzje

APOCALYPSE 54
BABY UNIVERSE 65
BOMBERMAN HERO 62
BUST-A-GROOVE 64
C: THE CONTRA ADVENTURE 48
CHOPPER ATTACK 62
CIRCUIT BREAKERS 58
COLONY WARS: VENGEANCE 70
DUKE NUKEM: TIME TO KILL 60
G-DARIUS 47
HOLY MAGIC CENTURY 69
KARTIA 68
NASCAR 99 56
NHL 99 57
NINJA 50
ODDWORLD: ABE'S EXODDUS 66
ODT 63
OFFROAD CHALLENGE 58
PSYBADEK 52
R-TYPES 47
S.C.A.R.S. 59
UNHOLY WAR 53
V2000 49
WILD 9 51

redakcja

FAQ 82
GAMEBOY ZONE 72
GAWĘDY PO FAI 76
N(E)O COMMENTS 75
PRENUMERATA 77
SQUAREWARE 78
TIPS & TRICKS 80

true magazine

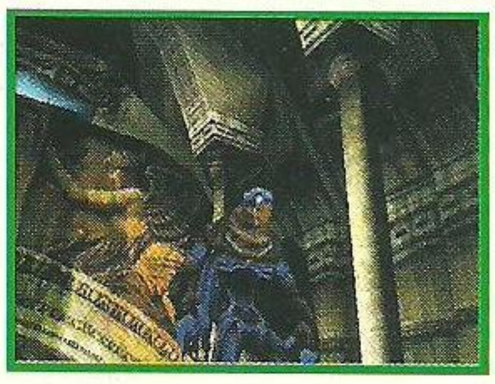
TEKKEN 3 Magazine

Coś dla wszystkich fanów i maniaków serii TEKKEN - w Japonii od chwili wejścia T3 na rynek ukazuje się oficjalny, kolorowy magazyn poświęcony temu zjawisku. Oprócz komiksów z bohaterami gry w roli głównej, magazyn przedstawia także najlepszych graczy, podaje gotowe strategie i recepty na zwycięstwo, a także koncentruje się na swoistej subkulturze TEKKEN' owych graczy. Zaimportowanie jednego numeru tego pisemka kosztuje ok. 50 zł, nie jest to więc mało... Ale czego nie robi się dla T3!

Lara na biurku...

Choć uważamy się za całkiem dużych chłopców, musimy powiedzieć, że niektóre zabawki kręcą nas jak za starych, dobrych czasów piaskownicy. Sami powiedzcie, czy samostojąca na biurku figurka z Larą Croft jest kiepska? Nie jest! Uwaga! Jest bardzo poważna szansa, że figurka pojawi się także w Europie, a wtedy być może ktoś sprowadzi ją i do nas. Liczni fani TOMB RAIDERA w naszym kraju na pewno doceniliby wysiłki importera...

SOUL REAVER dojrzewa



Oto kilka spostrzerzeń na podstawie dodawanego do UNHOLY WAR interaktywnego dema SOUL REAVER. Po pierwsze - rewelacyjna grafika i animacja w 60 fps. Po drugie bardzo ciekawy design poziomów, które są po prostu olbrzymie i rozległe. Po trzecie - zerżnięty z ZELDA 64 system walki, z przyciskiem odwracającym bohatera zawsze w stronę nieprzyjaciela. Po czwarte - SR nie ukaże się w 1998 roku. I po piąte - gra ma szansę być jedną z najwybitniejszych pozycji w bibliotece PSX'a Pełen preview zamieścimy za miesiąc.

■ TOP 10 - EUROPA - GRY

1.	TEKKEN 3	Namco	PSX
2.	F1 WORLD GRAND PRIX	Paradigm	N64
3.	MISSION: IMPOSSIBLE	Infogrames	N64
4.	TOCA Platyna	CodeMasters	PSX
5.	ISS PRO 98	Konami	PSX/N64
6.	C&C RA RETALIATION	Westwood	PSX
7.	ABE'S ODDYSEE Platyna	GT Interactive	PSX
8.	COLIN McRAE RALLY	CodeMasters	PSX
9.	GRAN TURISMO	Sony	PSX
10.	PREMIER MANAGER '98	Gremlin	PSX

A więc w blisko rok po japońskiej premierze TEKKEN 3 dalej sprzedaje się w Europie jak woda. Po F1 widać też zapotrzebowanie na dobre racery na N64. Także MISSION: IMPOSSIBLE poszło na kontynencie blisko 400 tysięcy. Chyba niedługo pożegnamy GRAN TURISMO...

■ TOP 10 - JAPONIA - GRY

1.	DRAGON QUEST MONSTER	Enix	GB
2.	ITADAKI STREET KING	Enix	PSX
3.	POCKET MONSTER PIK	Nintendo	GB
4.	METAL GEAR SOLID	Konami	PSX
5.	MARTIAN SUCCESOR	Sega	SAT
6.	PILOT IN NAROU	Pack-In	PSX
7.	SHINNING FORCE 3	Sega	SAT
8.	BLAZE & BLADE BUSTERS	T&E	PSX
9.	TOGE MAX 2	Atlus	PSX
10.	NAMCO ANTHOLOGY 2	Namco	PSX

Prawdziwy shocker - DRAGON QUEST na GameBoya - w pierwszym tygodniu sprzedał się w nakładzie 444 tysięcy kopii! METAL GEAR SOLID zadebiutował na drugim miejscu i w ciągu dwóch tygodni spadł na czwartą pozycję, wyprzedzony przez gry RPG i "hodowlanki".

■ TOP 10 - JAPONIA - AUTOMATY

1.	RACING JAM 2	Konami	Race
2.	TIME CRISIS 2	Namco	Shoot
3.	KING OF FIGHTERS 98	SNK	Fight
4.	STREET FIGHTER ZERO 3	Capcom	Fight
5.	TECH ROMANCER	Capcom	Fight
6.	DAYTONA USA 2	Sega	Race
7.	RAIDEN FIGHTER JET	Seibu	Shoot
8.	BEATMANIA 2	Konami	DJ
9.	BEAST BUSTERS 2	SNK	Shoot
10.	BISHIBASHI CHAMPS	Konami	Logic

Aż pięć nowości na liście. Na pierwszym miejscu debiutuje najnowszy wyścig samochodowy Konami, na boardzie Cobra. TECH ROMANCER to 3D fighter z wielkimi mechami, jest też 3D remake shootera RAIDEN. BEAST BUSTERS to horroro-shooter na pistolet, zaś BISHIBASHI to japońska gra logiczna.

JAMMA Arcade Show

Niedawno w Japonii miała miejsce tegoroczna edycja targów JAMMA, na których swoje najnowsze automaty prezentują wszystkie firmy wiodące prym w tej branży. Wydarzeniem targów była prezentacja nowego boardu Segi - o kryptonimie Naomi - który jest w pełni kompatybilny z Dreamcastem, a przenoszenie z niego gier na DC będzie kwestią tygodni. Naomi pcha 3 miliony polygonów na sekundę. Umowy z Segą na wykorzystanie boardu przy swoich grach podpisało mnóstwo firm, oto mini-info na temat nowych arcade'ów.

HOUSE OF THE DEAD 2
Sega, shooter z gunem

BLOOD BULLET - Sega, scrollowana mordobitka

DEAD OR ALIVE 2- Tecmo 3d fighter

OCEAN HUNTER - Sega, shooter z gunem

FIGHTING LAYER - Arika, 3D fighter

SPIKEOUT - Sega scrollowana mordobitka

EVIL NIGHT - Konami, shooter z gunem

STAR WARS TRILOGY - Sega, symulator/shooter

POWERSTONE - Capcom, 3D fighter

OPERATION TIGER - Taito, shooter z gunem.

Nowy joypad Namco

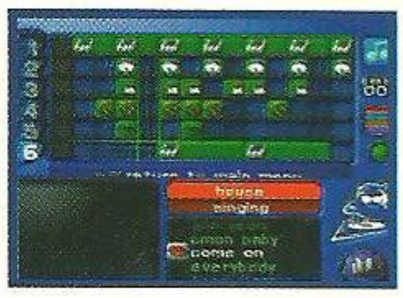
Przy okazji niedalekiej już premiery RIDGE RACER TYPE 4 firma Namco wprowadzi do sprzedaży nowy joypad nazwany JogCON, z wbudowaną miniaturową kierownicą na środku. Najciekawsze jest jednak to, że w konstrukcji urządzenia uwzględniono force feedback i to bez potrzeby pakowania dodatkowych baterii! Kierownica będzie reagować na poczynania gracza rzucając i stawiając opór odpowiednio do tego, co będzie dziać się na drodze. Miejmy nadzieję, że oprócz R4 inne gry także będą wykorzystywać to urządzenie.

MGS special edition

W Japonii Konami wydało specjalny pakiet METAL GEAR SOLID przeznaczony dla kolekcjonerów, w skład którego wchodzą: gra, instrukcja, dodatkowy kompakt z muzyką, blachy Snake'a i podręcznik survival'u grupy Foxhound z metalową okładką. Nie ma najmniejszych szans na to, aby podobny pakiet pojawił się kiedykolwiek w Europie. Sam METAL GEAR SOLID będzie dopiero w marcu '99.

MUSIC: SoundTracker na PlayStation?

Ostatnio z radością obserwujemy pojawienie się na rynku programów, które można określić jako "eksperymenty muzyczne". Po SPICE WORLD, FLUID i BABY UNIVERSE nadchodzi czas na MUSIC - najnowsze dzieło zdolnych chłopaków z CodeMasters. W przeciwieństwie jednak do wymienionych poprzednio tytułów, które oferowały raczej niewielkie możliwości, MUSIC ma być produktem umożliwiającym stworzenie prawdziwego utworu muzycznego. 16-kanałowy program jest bardzo podobny w obsłudze do amigowego SoundTrackera i oprócz niemal identycznych możliwości, oferuje także pokaźną bibliotekę 2000 sampli. Dodatkowo MUSIC będzie posiadać program do generowania trójwymiarowych obrazów, możliwość cyfrowego samplowania z własnych płyt audio i naturalnie zapisywania utworów na karcie pamięci (do 45 minut!).



Star Wars: Episode 1 "The Phantom Menace"

Wiadomość chyba z innej branży, ale równie interesująca co nowe gry. George Lucas podał wreszcie do wiadomosci tytuł pierwszej części w nowej trylogii Gwiezdnych Wojen. Epizod pierwszy zatytułowany "The Phantom Menace" pojawi się na ekranach amerykańskich kin w maju 1999 roku.
Mówi się też, że dźwięk w opowiadającym o młodym Vaderze filmie będzie zrealizowany w nowym systemie, następcy znakomitego THX. Wiadomo też, że oddział zajmujący się produkcją gier - LucasArts - otrzymał od Segi pudełko zwane Dreamcast developer's kit.

Vigilante 8 na N64!

Jeszcze w tym roku ma pojawić się konwersja VIGILANTE 8 na Nintendo 64 - tak informuje najnowsza notatka prasowa, którą otrzymaliśmy od firmy Activision. Wzbogacony o tryb multiplayer na 4 osoby i pocięty z muzyki V8 może być godnym multiplayer'owym konkurentem dla GOLDENEYE 007.

Gex 3: Deep Cover Gecko

Crystal Dynamics pracuje nad kolejną częścią przygód sympatycznego jaszczura. Engine poprzedniej części uległ lekkim usprawnieniom, zaś dewizą programistów jest "więcej poziomów, więcej przeciwników, więcej wszystkiego!". Termin wydania - wiosna 1999.

Sephiroth w EHRGEIZ!

Squaresoft oficjalnie potwierdził plotki na temat dodatkowych w stosunku do automatu postaci w nadchodzącym mordobiciu EHRGEIZ, które przedstawiliśmy miesiąc temu. Oprócz Clouda i Tiffy w grze znajdą się Yuffie, Vincent i tytułowy Sephiroth, a także dwie zupełnie nowe postacie: Kouji i Clair. Square przykłada dużo uwagi do tej gry.

LEGEND OF ZELDA - złoty cart!

Nintendo planuje olbrzymią promocję w związku z wydaniem obrosłej już legendą gry LEGEND OF ZELDA 64 - tytułu, który może odwrócić uwagę graczy od innych produktów. Jednym z kroków mających na celu przyciągnięcie uwagi będzie wygląd samego carta. Podczas gdy "zwykłe" gry na N64 znajdują się na szarych cartach, 256-megabitowy gigant będzie mieć złoty kolor. Za to TUROK 2, będzie czarny jak noc!

DC: Terminy wydawnicze

Sega podała do publicznej wiadomości pierwsze terminy wydawnicze gier oraz zapowiedzi kolejnych. Oto one:

27 Listopad 1998	
GODZILLA GENERATIONS	- zręcznościowa
SEGA RALLY 2	- wyścig
VIRTUA FIGHTER 3 TB	- fighter
PEN PEN TRIATHLON	- wyścig
JULY	- interaktywny film
3 Grudzień 1998	
BLUE STINGER	- przygodowa
10 Grudzień 1998	
GEIST FORCE	- shooter
17 Grudzień 1998	
SONIC ADVENTURE	- zręcznościowa
23 Grudzień 1998	
INCOMING	- shooter
EVOLUTION	- RPG
SEVENTH CROSS	- RPG
MONACO GRAND PRIX	- wyścig
Styczeń 1999	
CLIMAX LANDERS	- RPG
SENGOKU TURB	- action RPG
Luty 1999	
AERODANCING	- symulator lotniczy
DIGITAL HORSE RACING	- wyścigi konne
GET BASS	- rybki
TO THE NORTH	- symulator pociągu
Marzec 1999	
COOLBOARDERS	- snowboard
MAHJONG	- logiczna
PUYO PUYO	- logiczna
GREAT BUGGY	- wyścigi
CHO-HAMARU GOLF	- golf
Kwiecień 1999	
KING OF FIGHTERS 98	- 2d fighter
MERCURIOUS PRETTY	- hodowlanka
MONSTER BREED	- hodowlanka
BIOHAZARD: CODEN. VERONICA	- Resident Evil!!!
POWERSTONE	- fighter
HIRYU-NO-KEN RETSUDEN	- fighter
CRACK 2	- symulator
NIRIIJO TENSHI	- symulator
AKIHABARA	- symulator
ALL JAPAN PRO WRESTLING 2	- wrestling
Maj-Czerwiec	
VIRTUAL ON 2	- mech fighter
VIRTUA FIGHTER RPG	- VF RPG!!!
LET'S MAKE PRO SOCCER CLUB	- piłka nożna
LET'S MAKE PRO BASEBALL CLUB	- baseball
ENTERTAINMENT GOLF	- golf
GUNDAM	- mechwarrior
SENTAI V FORCE 2	- symulator/RPG
ELEMENTAL GIMMICK GEAR	- action RPG
OHZUMO	- sumo
D2	- przygodowa/horror
SHIENRYU 2	- shooter
DYNAMITE ROBO	- zręcznościowa

DC: Kolejny japoński RPG

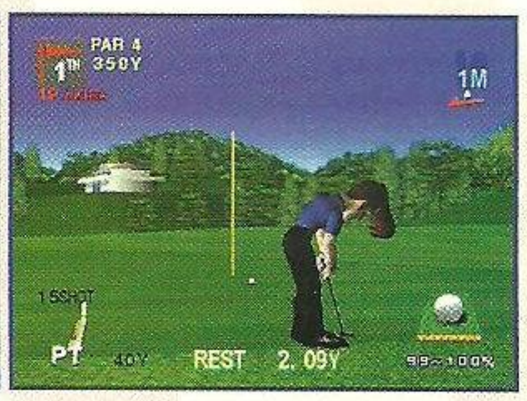
Chodzi o EVOLUTION, tworzony przez nieznaną u nas firmę ESP. Screenshoty opublikowane przez autorów pokazują olbrzymie przywiązanie do detali, ale także i lubianą przez Japończyków cukierkowość postaci - raczej średnio odpowiadającą europejskim gustom. W związku z tym raczej mało prawdopodobne jest, aby EVOLUTION ukazał się gdzie indziej niż tylko w Japonii, ale kto to tak naprawdę wie...

DC: Kula, golf i baseball

■ LET'S MAKE PRO SOCCER CLUB to popularna w Japonii seria, łącząca w sobie piłkarskiego managera ze zręcznściowym soccerem. To byśmy chcieli w Europie.

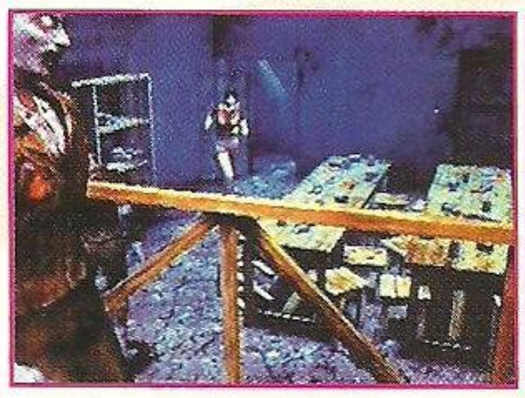
■ LET'S MAKE PRO BASEBALL CLUB to z kolei odpowiednik pierwszego tytułu, z tym, że rolę piłkarzy przejmują obrzydliwie słodkie i zdeformowane postacie baseballistów. Tego nie chcemy.

■ Z kolei tytuł CHO-HAMARU GOLF tłumaczy wszystko. Sega zapowiedziała także NBA ACTION 2000, ale nie pokazała jeszcze żadnych screenshotów.



DC: Nowy RESIDENT EVIL

Capcom zapowiedział najnowszą część swojej znakomitej serii w wersji exclusive na Dreamcast. Nie będzie to jednak RESIDENT EVIL opatrzony cyferką 3 lub 4, ale ukrywająca się pod nazwą BIOHAZARD: CODENAME VERONICA kontynuacja drugiej części RE (w Japonii RE nazywa się właśnie BIOHAZARD). Główny designer serii - Mr. Yoshiki Okamoto powiedział trochę o grze - Claire Redfield znalazła wreszcie swojego brata Chrisa gdzieś w Europie - obie postacie będą grywalne. Wiadomo też, że cała grafika będzie generowana w czasie rzeczywistym, momentami także będziemy mogli obserwować płynny ruch kamery. Mr. Okamoto nie kryje, że chciałby bardziej zbliżyć serię do konwencji filmowej. Za miesiąc powinniśmy wiedzieć więcej, oto dwa pierwsze shoty.



DC: Microsoft WebTV

Nega podała, że na wiosnę 1999 roku przyłączy japońskie konsole Dreamcast do systemu WebTV, pakując do pudełek odpowiednie oprogramowanie, czyniące ją kompatybilną własnie z tym urządzeniem. WebTV to podłączane do telewizora pudełko, które umożliwia surfowanie po Internecie bez komputera. Zastosowanie wydaje się być oczywiste - wielka sieć multiplayer zbudowana w oparciu o Internet. W amerykańskich Dreamcastach płytka z programem będzie za darmo dodawana do konsoli, miejmy nadzieję, że identycznie będzie też i w Europie. Marzenia Billa Gates'a o przejęciu kontroli nad światem są coraz bardziej realne...

TENCHU

NIEWIDZIALNI ZABÓJCY

PlayStation™

ACTIVISION®

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

Autoryzowany partner Sony Playstation™.
Partner handlowy firm: GT Interactive, Activision, Take 2, Europress, Gremlin, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

„Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole."

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION™ - HURT, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

DC: VIRTUA FIGHTER RPG

Mr. Yu Suzuki, autor serii VIRTUA FIGHTER rozpoczął prace nad tym tytułem blisko trzy tata temu. Autor boi się jednoznacznie określić gatunek, do którego należeć będze gra, lecz twierdzi, że najbliższe temu określenie to właśnie RPG. W grze znajdzie się ponad 500 interaktywnych postaci, zaś marzeniem autora jest stworzenie największego interaktywnego, tętniącego życiem świata z postaciami żyjącymi własnym życiem. Gra funkcjonuje chwilowo pod nazwą "Project Berkley" i ma być gotowa na wiosnę tego roku.

DC: 2 x Memory Card

To zdjęcie, na którym wyraźnie widać dwie karty pamięci VMS wsunięte w slot znajdujący się z tyłu Dreamcastowego joypada. Szczerze mówiąc nie mamy pojęcia, jakie zastosowanie mogą mieć dwa VMS'y dla jednego gracza.

DC: Siedmiu wspaniałych

Siedem kolejnych firm podpisało oficjalne umowy, które zaowocują grami na DC. Są to: Accolade, Capcom, Hasbro, Konami, Mindscape, Take 2 i THQ.

DC: Climax LANDERS

To tytuł drugiej - po zapowiadanym w numerze BLUE STINGER - gry autorów z firmy Climax, z którą Sega ściśle współpracuje. Patrząc na screeny wiemy już dlaczego - generowany całkowicie w czasie rzeczywistym LANDERS zapowiada się na najładniejszą grę RPG, jaka pojawiła się kiedykolwiek na domowych platformach. Rzućcie okiem sami, więcej o grze napiszemy za miesiąc.

DC: Europejskie demo

Sega of Europe pokazała, że także potrafi. Zdolni programiści w kilka tygodni skodowali trójwymiarowy engine, który bogactwem detali po prostu kopie tyłek i mógłby posłużyć jako podstawa do niejednej gry. Oto screeny z małego dzieła sztuki developerskiej; czekamy na więcej informacji z SoE. Europa też potrafi!

DC: Tylko fakty

Japońska premiera DC została przesunięta o tydzień, na 27 listopada 1998 roku. Sega chce mieć pewność, że konsolę w dniu premiery będą mogli kupić wszyscy zainteresowani. A zainteresowanie jest ogromne. Logo firmy SEGA znajdzie się na konsoli. W dniu premiery konsoli w japońskich sklepach pojawi się pięć gier. Trzy z nich - VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE, SEGA RALLY 2 i SONIC ADVENTURE to absolutne mega-killery, które zapewnią systemowi doskonałą sprzedaż. Pozostałe dwa - PEN PEN TRICELON i SEVENTH CROSS to gry, których chwilowym zadaniem jest zapełnienie niszy rynkowej.

DC: Konsolowe akcesoria

Nie może zabraknąć akcesoriów umilających nam zabawę przy konsoli - Sega wywiąże się i z tego zadania. Razem z konsolą w sprzedaży pojawią się: karta pamięci VMS, wielki arcade stick, kieerownica i klawiatura (yep!) umilająca wpisywanie wiadomości e-mail. Nieco później, wraz z grami je wykorzystującymi znajdą się w sprzedaży: wibrująca przystawka do joypada nazwana Puru Puru Pack i wirtualna wędka (!) do gier rybackich. Będą też kabelki S-Video i RF Unit, mikrofon (!) oraz pudełko-konwerter, umożliwiające podłączenie konsoli do PeCetowego monitora w celu poprawienia jakości obrazu.

DC: Konsola w internecie

Sega odpowiedziała na niemal wszystkie pytania dotyczące modemu w konsoli i jego zastosowaniu przy łączeniu się z Internetem. Po pierwsze i najważniejsze - modem będzie wymienny. W pudełku z konsolą znajdzie się modem 33.6 kbps, ale w przyszłości - jeśli zajdzie taka potrzeba, bądź wprowadzony zostanie nowy standard połączeń - będzie można go wymienić na szybszy model, np. popularny w USA modem kablowy. Przy pomocy modemu oraz linii telefonicznej możliwe będą bezpośrednie połączenia między dwoma graczami i gra multiplayer. Będzie też naturalnie możliwość łączenia się z Internetem, ze specjalnymi serwerami przygotowanymi dla użytkowników DC. Ale tutaj już trzeba będzie płacić nie tylko za lokalne połączenia - jedynie pierwsze dwie godziny, określone mianem testowych bedą bezpłatne. Opłata będzie naliczana za godzinę użytkowania sieci - będzie można zapłacić kartą kredytową, lub kupując specjalne karty - na wzór kart telefonicznych. Gdy użytkownik zaloguje się, będzie mógł skorzystać z kilku opcji:

wymienny modem w konsoli

- **Dream Pasport** - to zintegorwany system komunikacjyjny, dzięki któremu będzie możliwe porozumiewanie się z innymi użytkownikami DC przez chat'a i e-mail oraz ściąganie nowych gierek do VMS'a.
- **WebTV** - dopiero od wiosny, przy pomocy Internet Explorera umożliwi surfowanie po całej sieci.
- **Dricas** - specjalna strona na serwerze Segi dla użytkowników DC. Będzie mapa z zaznaczonymi sklepami, oraz - co ciekawe - innymi graczami, porcja codziennych newsów dotyczących konsoli oraz update'owana codziennie manga. Sega twierdzi, że dzięki DreamMap będzie można sprawdzić między innymi który sklep w mieście ma poszukiwane przez gracza produkty.
- **DreamFlyer** - zaawansowany system do komunikacji przez e-mail, z narysowanymi kopertami, znaczkami i mnóstwem bajerów.
- **Multiplayer** - do czasu wejścia WebTV potrzebny będzie osobny kawałek kodu dla każdej gry. System startuje z SEGA RALLY 2, w którą od samego początku będzie można grać przez Internet.

Detale dotyczące europejskiej i amerykańskiej strategii nie są na razie znane. Wszystko w swoim czasie...

TUROK®

SEEDS OF EVIL™

Szukaj oryginalnych wersji z taką naklejką.
Jest ona jedyną gwarancją legalności produktu.
Tylko kupno legalnej wersji umożliwi Ci wzięcie udziału w konkursie.
Szczegóły w grudniowym numerze Neo Plus.

Instrukcja w języku CODA POLSKIM

Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.
Zapewniamy bezpłatną dostawę towaru
na terenie całego kraju – korzystamy z usług Servisco.
Oferujemy atrakcyjne warunki współpracy
(rabaty, terminy płatności).
Informacje o cenach hurtowych
dostępne telefonicznie (022 8263311).

Wyłączny dystrybutor
na terenie Polski:

CODA

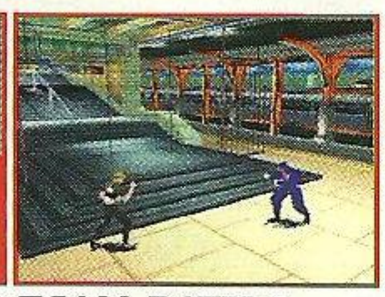
Sowade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel./fax (0-22) 8263311

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

TGS: Tokyo Game Show

Za nami kolejna edycja największej branżowej imprezy na świecie - a jest nią jesienne Tokyo Game Show, które przyciąga największą liczbę zarówno wystawców, jak i zwiedzających. Impreza jest otwarta dla wszystkich i ma charakter show z mnóstwem atrakcji, konkursów i niespodzianek. Najważniejsze jednak są gry, które po raz pierwszy są pokazane szerokiej publiczności. Nintendo nie wystawiało się - wielkie "N" ma swój show w innym terminie. Oto co zaprezentowały największe japońskie firmy:

SEGA RALLY 2 i piękne pudełko


VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE

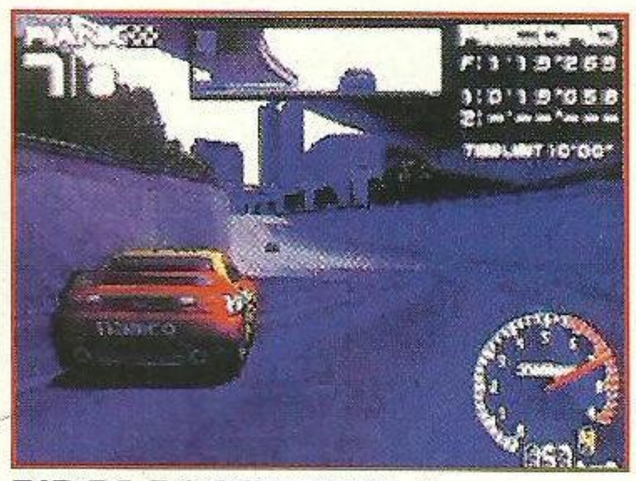
■ **SEGA** - jak łatwo się było domyślić, Sega szturmem zdobyła cały show dla siebie, przygotowując gigantyczne stoisko z kilkudziesięcioma Dreamcastami. Wcześniej jednak odbyła się wyczerpującaa konferencja prasowa, z której newsy zajęły nam całe dwie poprzednie strony. Można było przetestować sporą liczbę gier, w tym naturalnie wszystkie tytuły, które znajdą się razem z konsolą w sklepach - a zatem GODZILLA GENERATIONS, SEGA RALLY 2, VIRTUA FIGHTER 3 TB, PEN PEN, SONIC ADVENTURE i inne. Na pierwszy plan wysuwają się naturalnie SEGA RALLY 2 i VIRTUA FIGHTER 3, które wyglądają po prostu przepięknie, będąc praktycznie perfekcyjnymi konwersjami z automatów - wysoka rozdzielczość, grafika hulająca w 60 fps'ach to jest to, na co wszyscy czekaliśmy. O dziwo jednak najbardziej obleganą grą był SONIC ADVENTURE, które określa się jako grę łamiącą wiele barier i będącą wyznacznikiem jakości dla Dreamcasta na przyszły rok. Przyciągał także GEIST FORCE - znany do niedawna jako "Shooter" pierwszy produkt Sega of America. Trójwymiarowy, realtime'owy shooter jest przepięknym przykładem możliwości tej niesamowicie prezentującej się konsoli.

GEIST FORCE znane wcześniej jako "shooter"

■ **SONY** - potentat na rynku konsol całą swoją uwagę skupił na promocji nowego urządzenia do PlayStation, specjalnej karty pamięci z wyświetlaczem nazwanej PocketStation. Karta jest swoistym rodzajem Tamagotchi - pozwala użytkownikowi na zabawę także z daleka od konsoli- matki, można także łączyć się z drugą kartą poprzez zastosowanie podczerwieni. Sony zademonstrowało też pierwsze gry wykorzystujące urządzenie. Niespodzianką okazał się STREET FIGHTER ZERO 3 (SF ALPHA 3), który pozwala na wrzucenie do karty jednego z wojowników, a później poprzez serię mini-gier i quizów na uczenie go nowych ciosów specjalnych. Można także będzie łączyć się z drugim użytkownikiem i walczyć z nim - zwycięzca odbiera pokonanemu jego ciosy specjalne. Drugą grą będzie THEME AQUARIUM, czyli wirtualna hodowla zwierzątek pisana przez Bullfrog. Trzecim tytułem jest GO PIRATES! - gracz wcieli się tu w rolę początkującego pirata, żeglując po morzach i łupiąc wszystko co tylko napotka. Przy pomocy PocketStation będzie można hodować (?) swojego pirata.

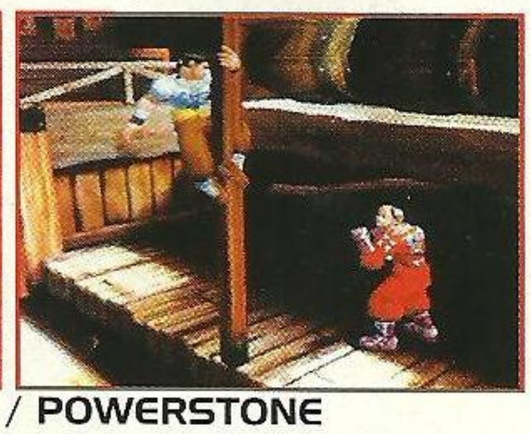
■ **SQUARE** - mistrzowie gatunku RPG'ów zaprezentowali kolejną wersję FINAL FANTASY VIII, tłumnie obleganą przez japońskich fanów gatunku. Co ciekawe - zapowiedzieli także, że FF8 będzie kompatybilne z PocketStation - choć nie wiadomo jeszcze w jaki sposób (hodowanie Squalla?!). Pokazali za to SAGA FRONTIER 2 - sequel niezbyt udanego RPG-a, który szokuje prześliczną, ręcznie rysowaną grafiką. Czyżby powrót do starych czasów? Square jest jedną z niewielu firm, które nie zapowiedziały jeszcze żadnych gier na Dreamcasta.

SAGA FRONTIER 2 - ręcznie rysowana!


RIDGE RACER TYPE 4

■ **NAMCO** - po pierwsze Namco oficjalnie zapowiedziało, że przyłącza się do obozu Segi i będzie produkować gry na Dreamcasta, a pierwszym produktem na DC będzie pokazany przez nas miesiąc temu STAR IXIOM (gra wyjdzie również na PSX). Doświadczenia uczą, że to może znaczyć bardzo niewiele - w końcu kiedyś podobną umowę Namco podpisało również z Nintendo, a jej owocem był słaby baseball na Nintendo 64, który nie opuścił nigdy granic Japonii - ale z drugej strony... Na TGS firma skupiła się na promowaniu RIDGE RACER TYPE 4, który - według naocznych świadków - ma spore szanse na odebranie królewskiej korony od GRAN TURISMO. R4 wraz z kontrolerem JogCON prezentuje się wyśmienicie i pojawi się w grudniu w Japonii. Był także GUNBULLET, czyli POINT BLANK 2 oraz wczesna wersja sequela jedynego Namcowego RPG - TALES OF DESTINY, które jednak nie przyciągały zbyt wielu widzów. Ani słowa o TEKKEN 4, za to TIME CRISIS 2 raczej powinien ukazać się na PlayStation.

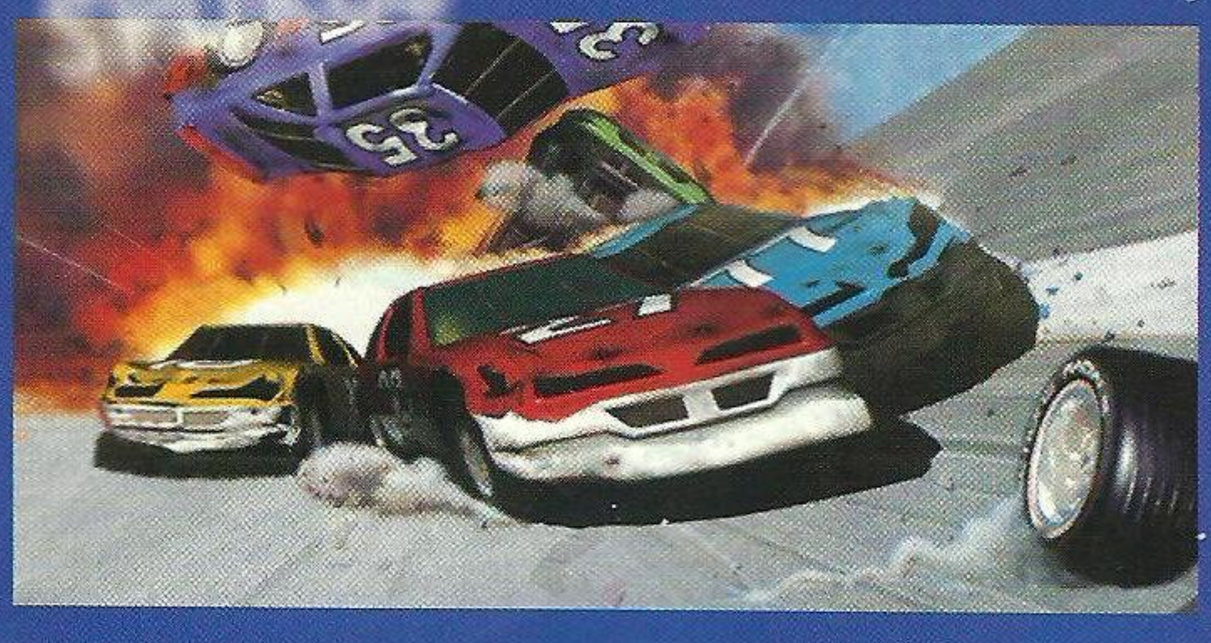
■ **CAPCOM** - na stoisku Capcom ze wszystkich sił promowano STREET FIGHTER ZERO 3 na PlayStation, współpracującego z PocketStation, o czym powyżej (u nas znany będzie jako STREET FIGHTER ALPHA 3). Świadkowie mówią, że gra jest najlepszą do tej pory konwersją z automatu Capcom - po wpadce zwanej X-MEN vs STREET FIGHTER EX widać wyraźnie, że firma podnosi jakość swoich produktów. Pokazano także konwertowany z automatów na DC fighter POWERSTONE - kawał mistrzowskiej roboty, jeśli chodzi o trójwymiarową grafikę.


STREET FIGHTER ZERO 3 / POWERSTONE

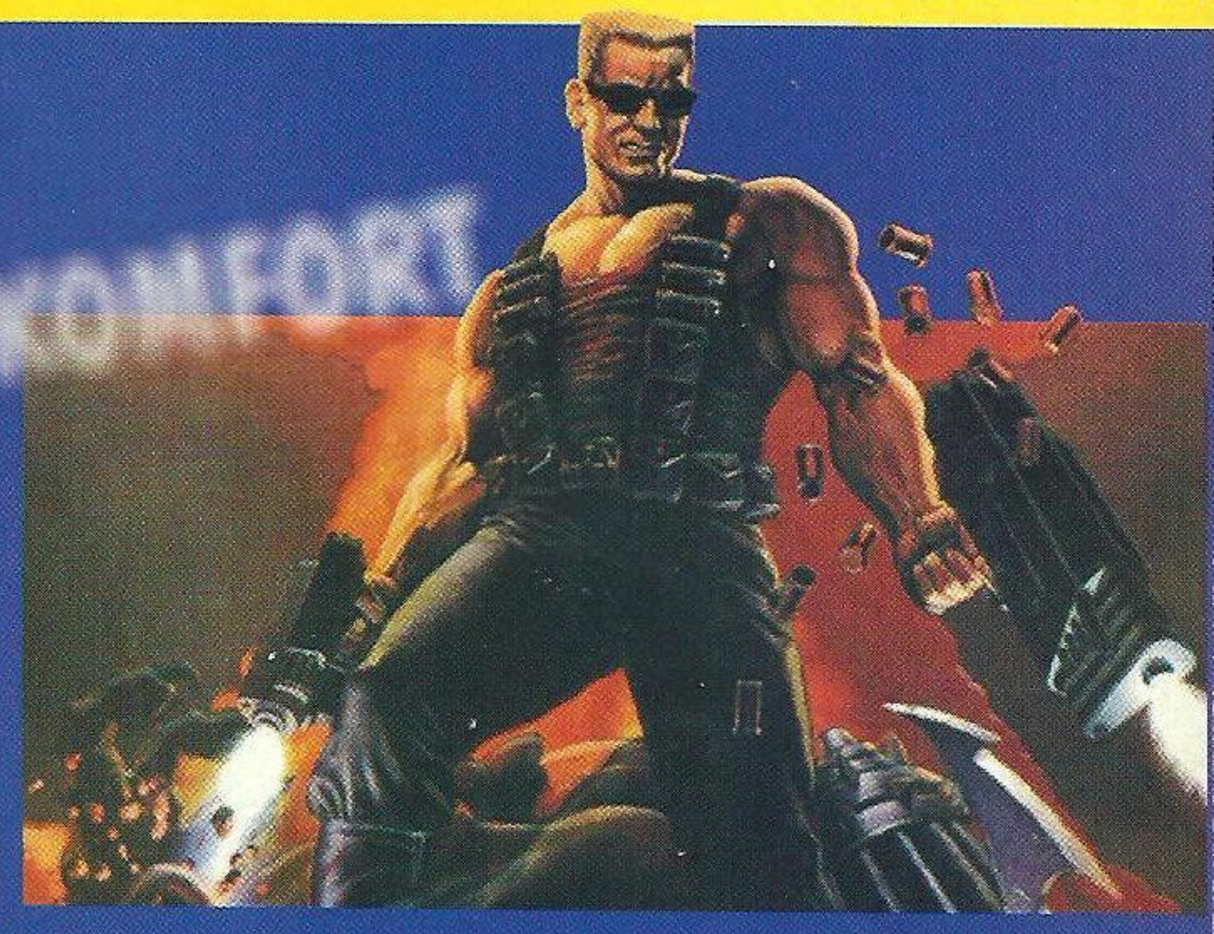
■ **SNK** - mistrzowie drugiego wymiaru demonstrowali zgromadzonym swoją ręczną konsolkę Neo Geo Pocket. Urządzenie można łączyć z DC, ale nie wiadomo do końca jak może się to przydać. Gry wyglądają lepiej niż na GameBoy'a - niestety nie powiedziano nic o Europie.

MEDIASOFT

SONY PLAYSTATION ✷ NINTENDO 64 ✷ PC CD ✷ GAMEBOY ✷ AKCESORIA

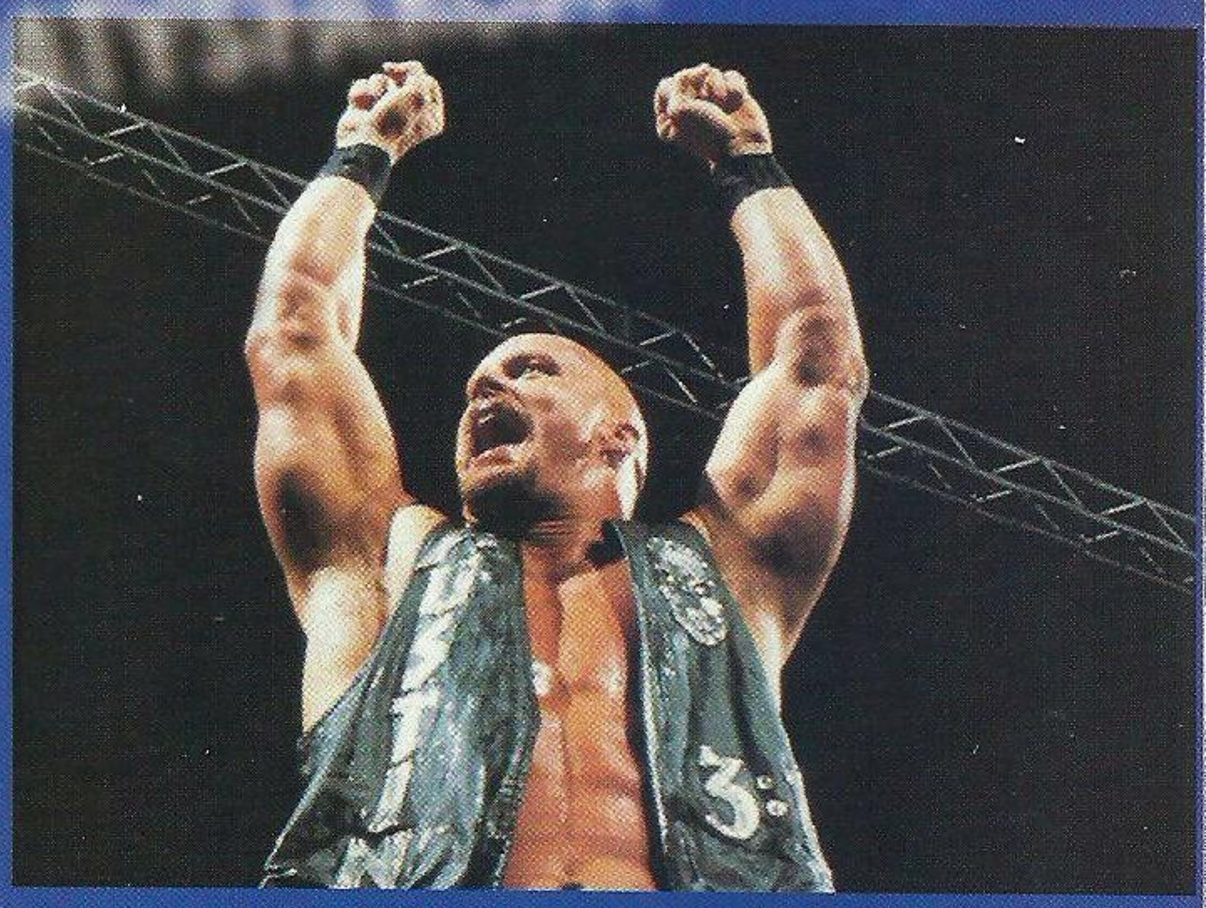


Nie spiesz się tak!
Jesteśmy otwarci
7 **dni w tygodniu!**



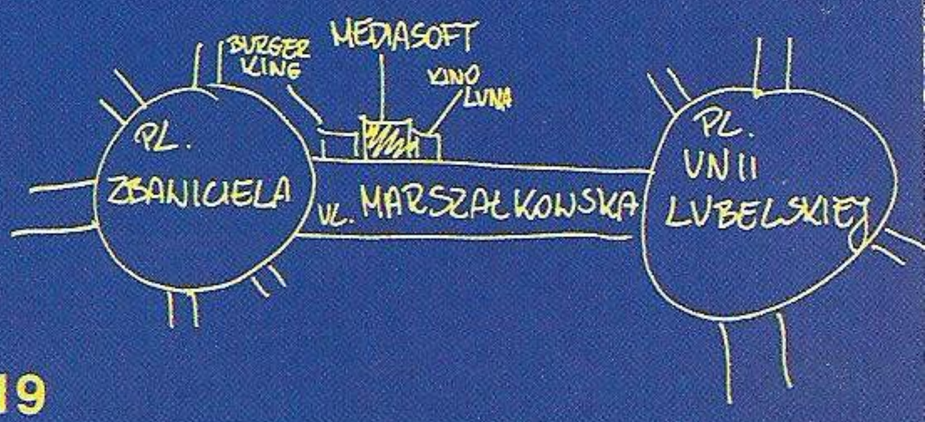
U nas nie musisz
rozpychać się łokciami.
4 wyszkolonych sprzedawców
pomoże Ci w dokonaniu wyboru.

WYBÓR



Ogromny wybór
– około 100 tytułów na PSX
– około 40 tytułów na N64
– ponad 200 tytułów na PC CD

Radość
To wszystko spowoduje,
że wyjdziesz od nas zadowolony.



SKLEP
ul. Marszałkowska 28 (obok kina Luna)
00-576 Warszawa
tel. (0-22) 628-52-69

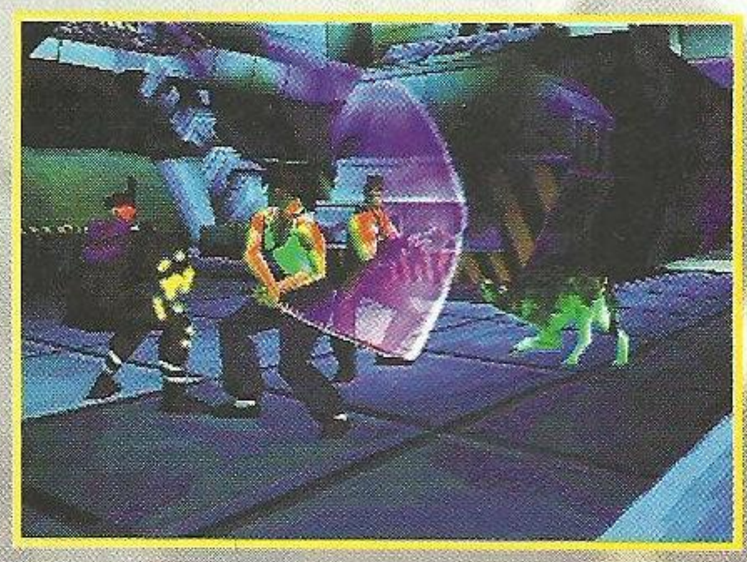
Otwarte codziennie
pon-pt 10-20, sob-niedz 11-19

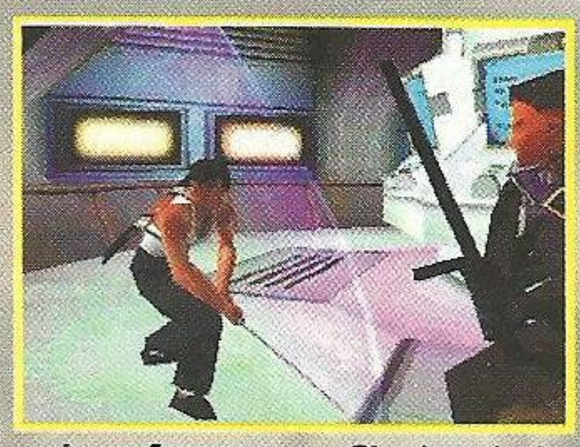
■ Wydawca: Eidos ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Styczeń-Luty 1999

Saboteur

Patrząc na tytuł SABOTEUR, będący przecież kolejną z propozycji na najbliższe miesiące niejedna łza powoli spłynie po policzkach wzruszonego gracza. Stare czasy, stara szkoła...

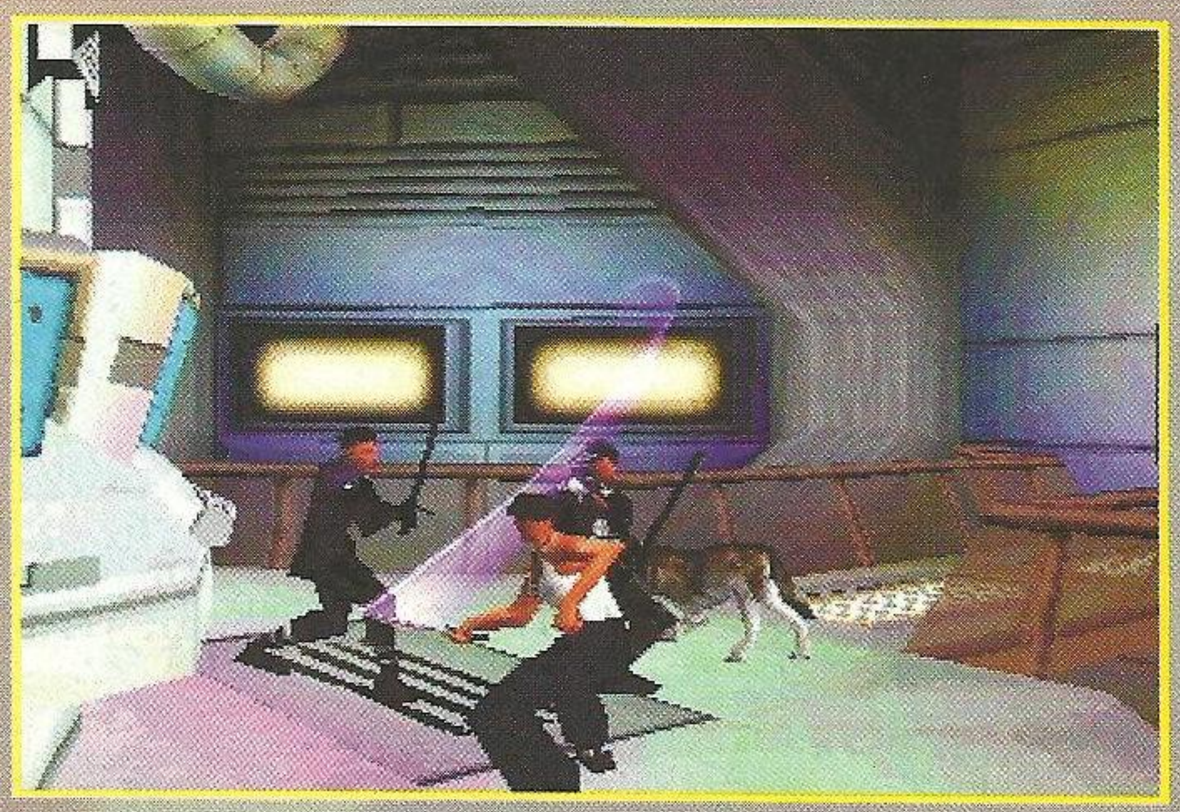
Jeżeli tylko miał on kiedykolwiek styczność z malutkimi, gumowymi przyciskami, nocami tulił do piersi mały czarny (lub srebrny) magnetofon, a w szkole marzył tylko o jak najszybszym powrocie do domu, do czekającego wiernie gumiaka - zrozumie. Swego czasu SABOTEUR był bowiem jedną z najbardziej wciągających gier, jaką mógł się poszczycić niejaki 8-bitowy ZX Spectrum. Gra była czymś w rodzaju ówczesnego METAL GEAR SOLID - tyle, że pozbawionego elementów skradania i dwuwymiarowego. A jednak kopała tyłki.

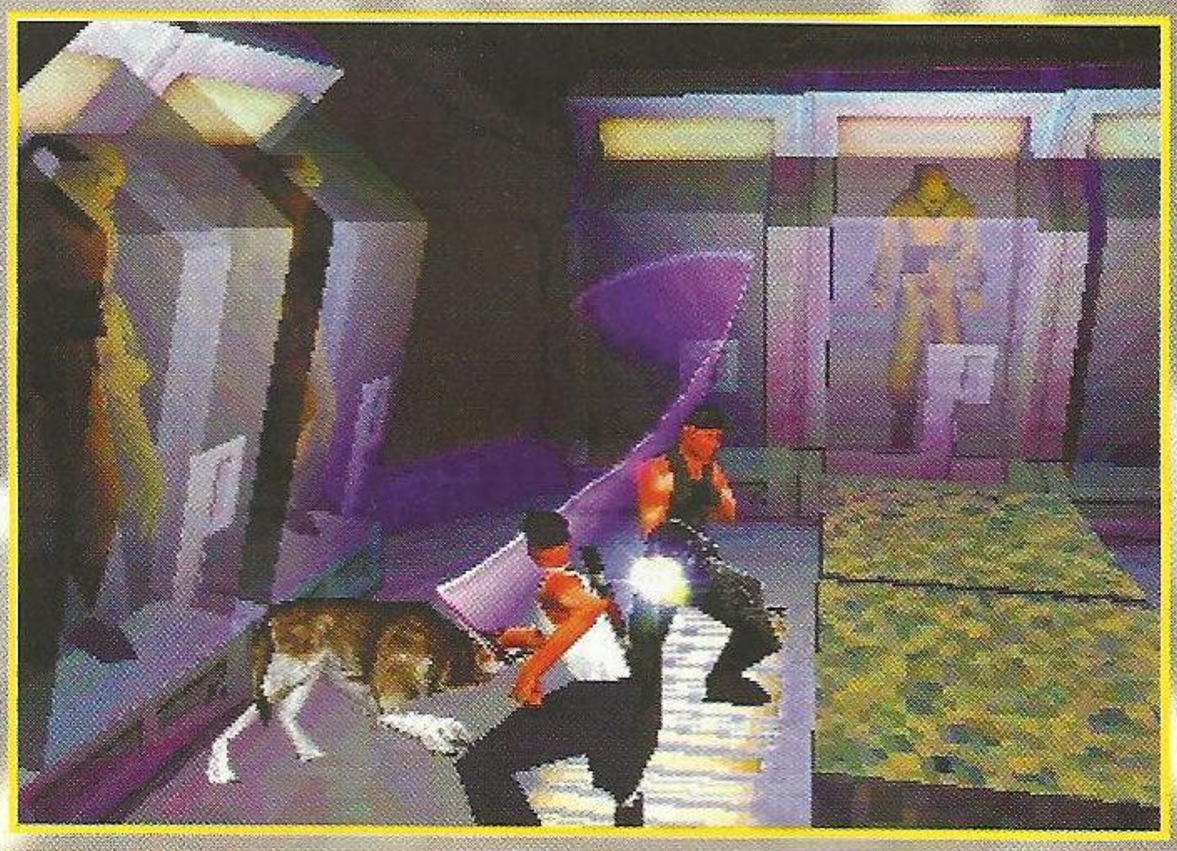




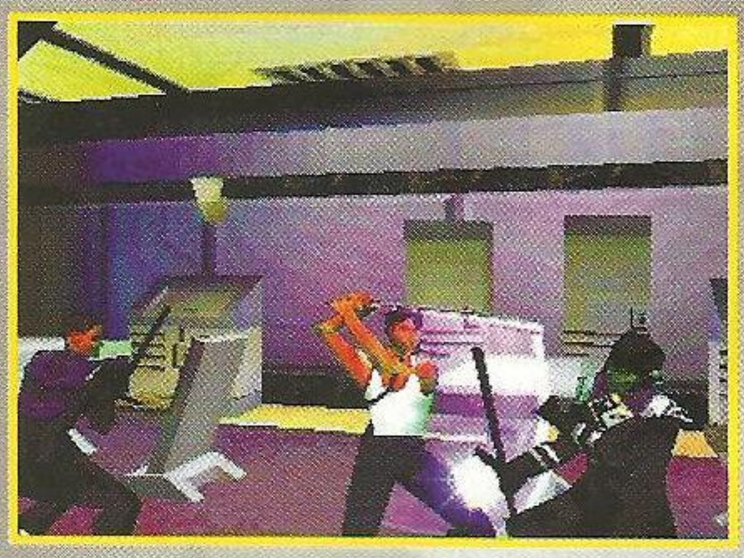
Chociażby dlatego, że bohater był ubrany w estetyczny, czarny ninjowski kostiumik i podejmował się misji w różnych fabrycznych okolicach. Tak się złożyło, że na tegorocznym ECTS Eidos promował grę noszącą nazwę SABOTEUR. Nie mającą absolutnie nic wspólnego (oprócz tytułu rzecz jasna) z wielkim poprzednikiem na małego Spectruma. Choć może i ma coś, ale nie potrafiliśmy tego dostrzec, mimo usilnych starań.

SABOTEUR jest mariażem dwóch innych wydawanych przez Eidos tytułów – dobrze wszystkim znanego TOMB RAIDER oraz recenzowanego w tym numerze NINJA: SHADOW OF DARKNESS. Z pierwszego tytułu jest eksploracja oraz obraz third person perspective, z drugiego – walka oraz postać. Bohaterem gry jest bowiem wojownik nocy. Nie nosi co prawda demaskującego każdego amatora ninjitsu stroju z wizjerem na czapce, o nie. Chodzi w niebieskich jeansach, na nogach nosi białe skarpety, ale ma za to na głowie przepaskę. Celem gry jest chodzenie sobie po różnych dziwnych pomieszczeniach (w budynkach) oraz po wszelkich innych lokacjach, rozwiązywanie zagadek i walka. Ta ostatnia

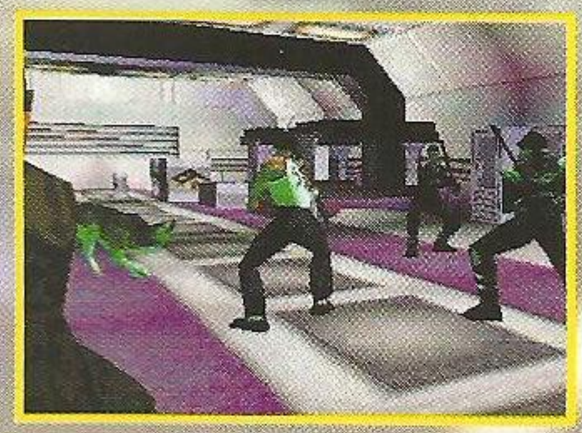


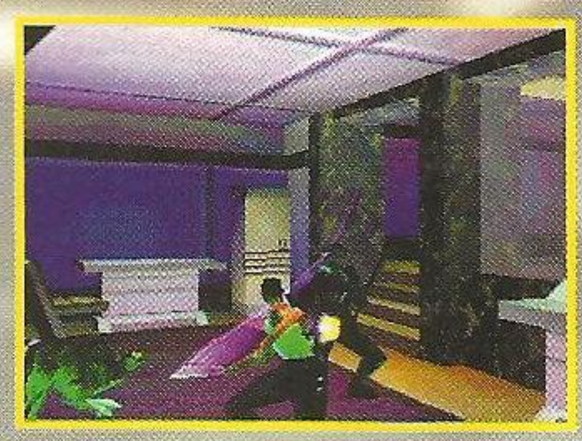


zahacza trochę o FIGHTING FORCE, ale jest bardziej intuicyjna. Ciosy łatwiutko łączy się w combosy, którymi bez problemów powala się armie strażników zwalających się na biednych sabotażystów i amatorów ninjutsu na każdym kroku, w każdej możliwej grze.



A więc kolejna samotna krucjata stawiająca umęczonego już przecież gracza do ponownej walki z całym złym światem i jego przestępczym podziemiem? Haha... nie! W sukurs przychodzi bowiem wielki, czarny pies. Stojący przy nodze swojego ninja-san'a i nie dopuszczający nikogo w jego pobliże. Jak sabotażysta/ninja ma zamiar niepostrzeżenie dostać się gdzieś, coś zrobić i wyjść nie zwracając na siebie uwagi – to znamy z filmów chyba wszyscy. Ale jak ma to wszystko zrobić mając do „pomocy" wielkiego czworonoga, pozostaje już tylko jego słodką tajemnicą. Ponadto gra szczyci się ponad trzydziestoma różnymi rodzajami przeciwników, licznymi lokacjami oraz zaawansowanym systemem motion-capture. Obawiam się, że niewielu jest graczy, których czujne oko zauważy subtelną różnicę pomiędzy niezaawansowanym a zaawansowanym systemem motion capture, ale tak to już bywa.





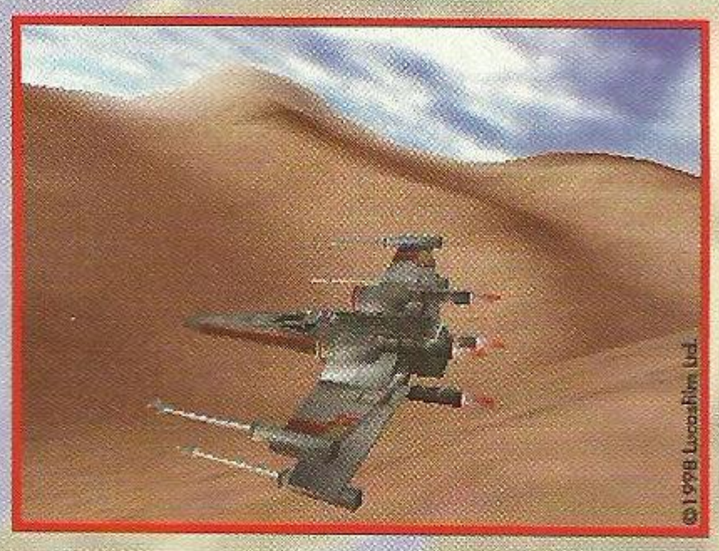
W akcji SABOTEUR wygląda całkiem dobrze. Ciosy łatwo łączą się w serie, atakujący ze wszystkich stron przeciwnicy dają dowód na pełne wykorzystanie trzech dostępnych wymiarów, a grafika nie pozostawia wiele do życzenia. Szkoda tylko, że tytułowy bohater wygląda trochę jak festyniarz. Jest kolorowy, niezamaskowany i brakuje tylko, żeby w rękach trzymał jakiegoś balonika. Ale niezbadane są drogi ninji... **[banan]**

■ Wydawca: Nintendo/Lucasarts ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Grudzień

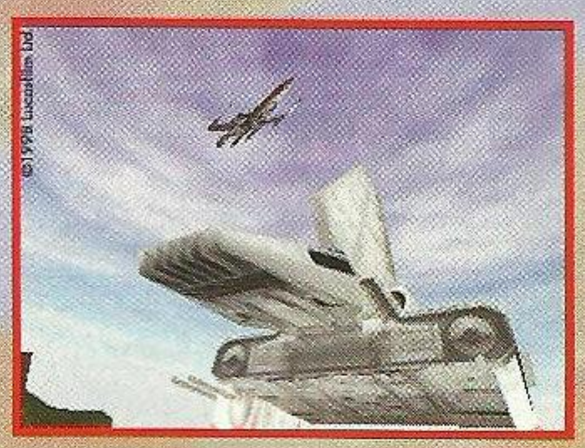
Star Wars Rogue Squadron

Do premiery "Epizodu Pierwszego" pozostało jeszcze pół roku. Wiadomo już, że Lucasarts pełną parą pracuje nad grą opartą o przyszły hit - w międzyczasie jednak zaserwują nam coś na przekąskę - szybką i efektowną strzelaninę na N64 - ROGUE SQUADRON.

Gra ma być prawdziwą gratką dla tych, którym wciąż jest mało od czasu "latanych" misji z SHADOWS OF THE EMPIRE. Tutaj bowiem wszystkie postacie są przykute do swoich maszyn i nie wyskakują nagle aby osmalić ze swego blastera nieskalane pancerzyki Szturmowców. Tytułowy Rogue Squadron to elitarna jednostka, której szeregi zasilają między innymi Luke Skywalker oraz jego przyjaciele - Wedge Antilles i naturalnie Biggs. To z ich pomocą przyjdzie graczowi stanąć do walki z bezwzględnym Imperium Galaktycznym, które właśnie próbuje podźwignąć się po klęsce pod Yavin. Dla niewtajemniczonych - akcja ma miejsce pomiędzy "Nową Nadzieją" a "Imperium Kontratakuje". Z czym wiąże się to, iż gracz znowu zasiądzie za sterami mocno przelatanych już X-Wingów, A-Wingów, Y-Wingów oraz nowy V-Wing. Ale o to przecież chodzi.



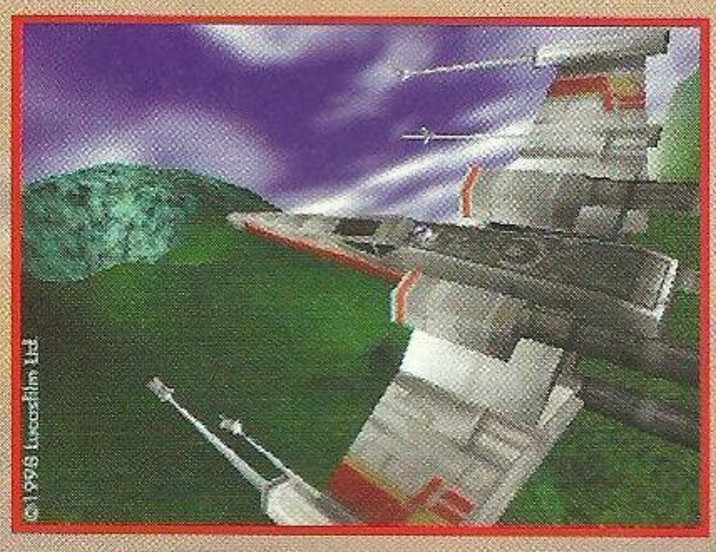
rzeczona już planeta Kessel czy Mon Calamari. Misje rozgrywające się ponad powierzchniami planet są bardzo szczegółowo przygotowane. Począwszy od kanionów i gór, przez tereny zalesione, aż po miejsca pełne aktywnych wulkanów czy wielkie akweny.



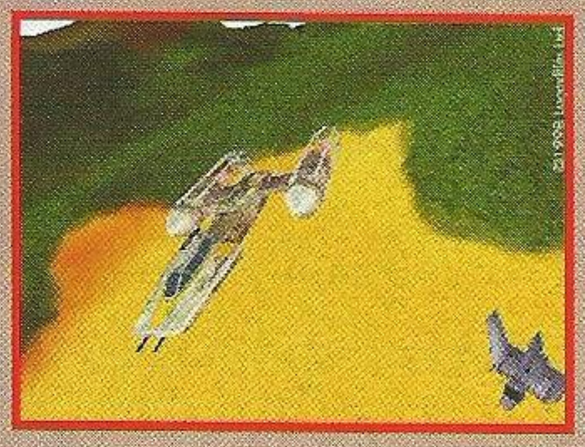
Misje w ROGUE SQUADRON pozwalają na bardzo wszechstronne rozwinięcie pilotażowych umiejętności - pojedynki powietrzne, eskorty, wypady ratunkowe, ataki bombowe, szybkie uderzenia na konwoje... Jedna z misji zakłada odbicie grupy przetrzymywanych na planecie Kessel rebeliantów. Należy zlokalizować mieszczące się na powierzchni planety więzienie, rozwalić je, a następnie odeskortować wahadłowce, które przylatują po odbitych żołnierzy.

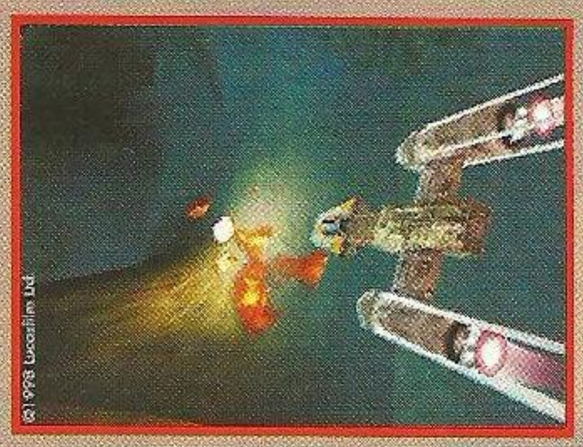
Towarzystwa dotrzymują AT-AT Walkery, Tie Fightery i kilka innych faworyzowanych przez gościa w czarnym hełmie pojazdów.

Kończąc tę wyliczankę - ROGUE SQUADRON oferuje możliwość sprawdzenia sterów ponad pięciu pojazdów (ciężko powiedzieć jak ponad, ale chyba poniżej 10), wyposażonych w takie cudeńka jak lasery, działa jonowe, pociski naprowadzające czy torpedy protonowe, oprócz tego kilka widoków (z kabiny, zza kabiny i sprzed kabiny) oraz mówione dialogi. No i tryb hi-res 640x480, we współpracy ze słynnym już rozszerzeniem pamięci. **[banan]**



Wszyscy, którym do gustu przypadł pierwszy poziom SHADOWS OF THE EMPIRE (a tak się składa, że naszym zdaniem był on zdecydowanie najlepszy) mogą spać spokojnie. Nie zabraknie misji, w których pierwsze skrzypce grają SnowSpeedery. Do tego doszło też parę zupełnie nowych lokacji - między innymi

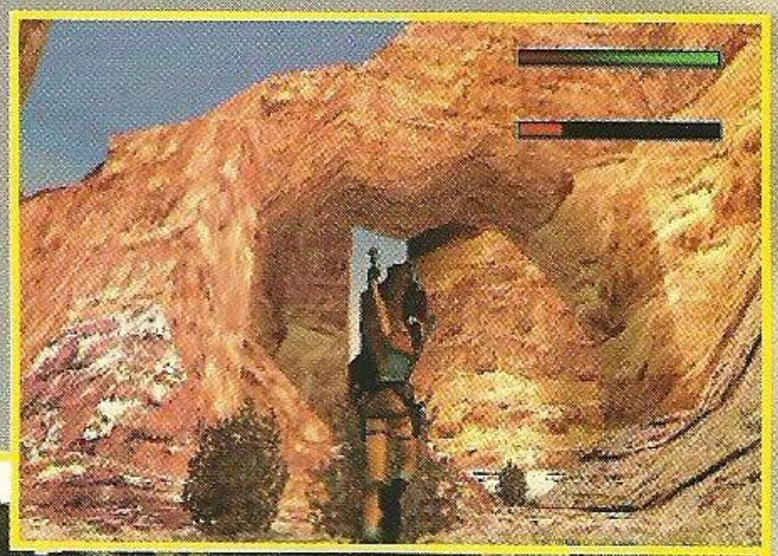


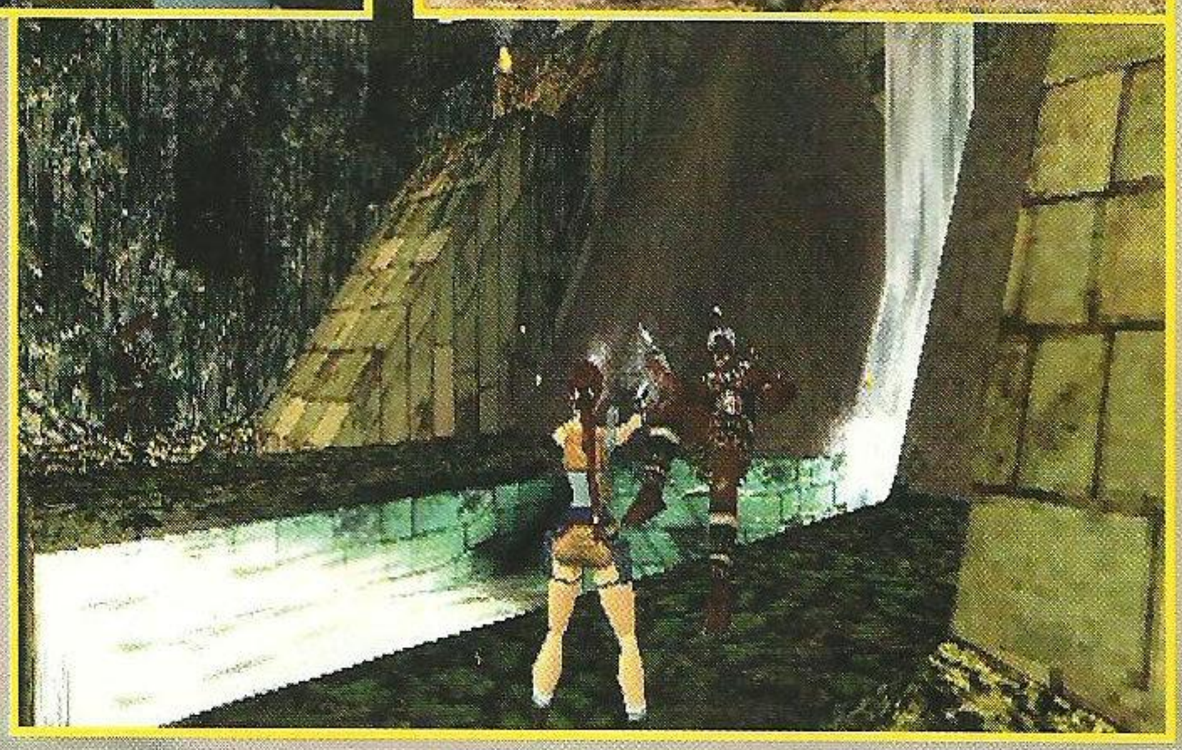


■ Wydawca: Eidos ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Grudzień

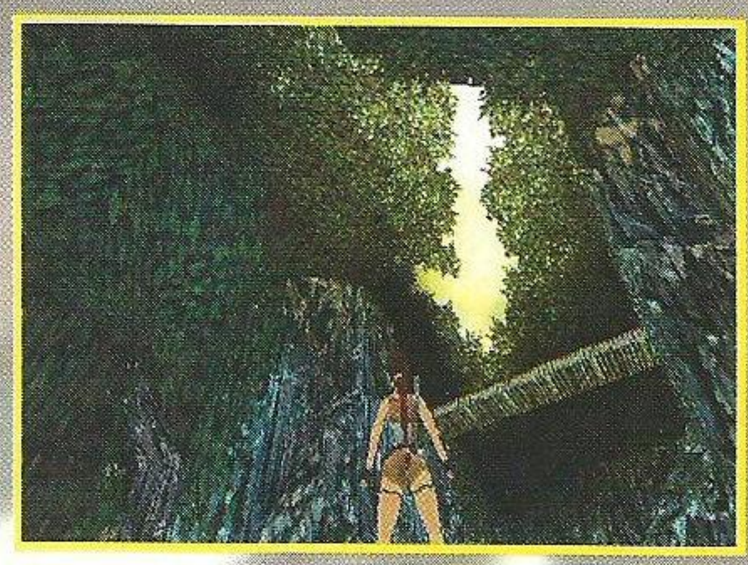
Tomb Raider 3
Adventures of Lara Croft

TOMB RAIDER jest jedną z nielicznych gier, która w swojej krótkiej przecież historii zebrała najbardziej entuzjastyczne recenzje krytyków. A zaraz potem - dokładnie za to samo - ciężkie baty.

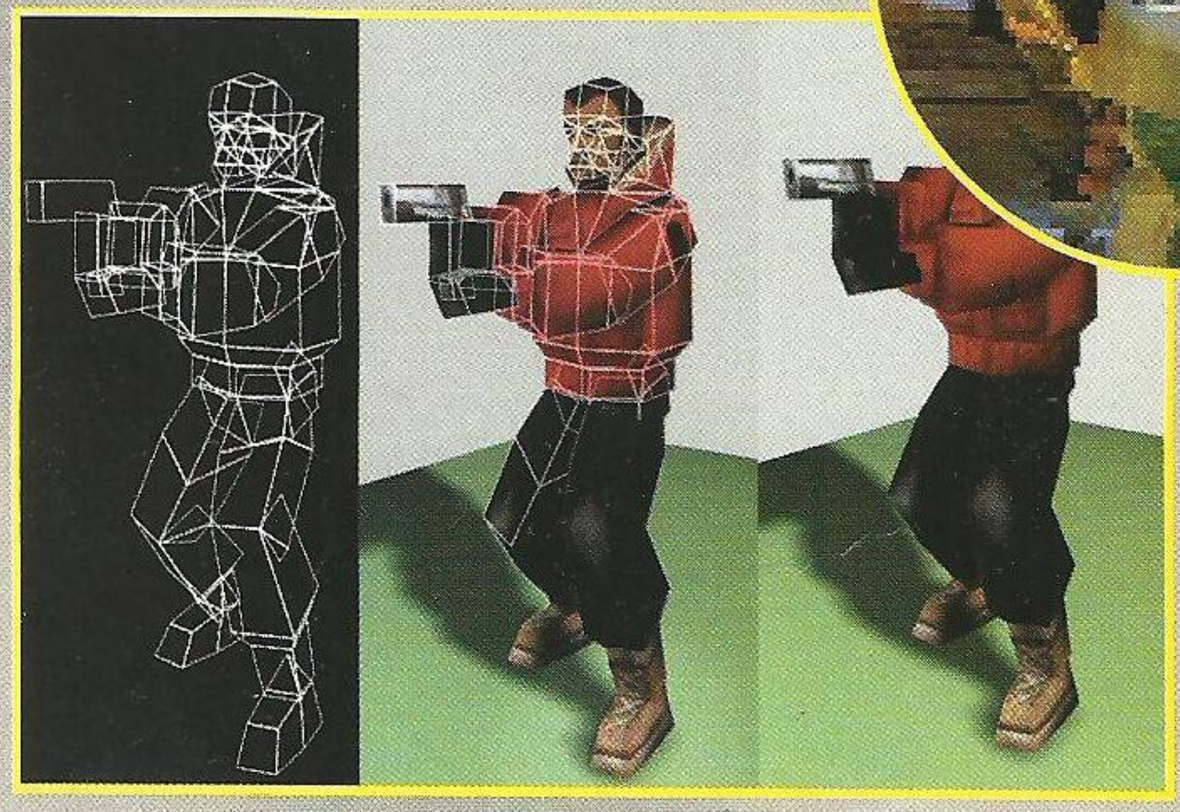


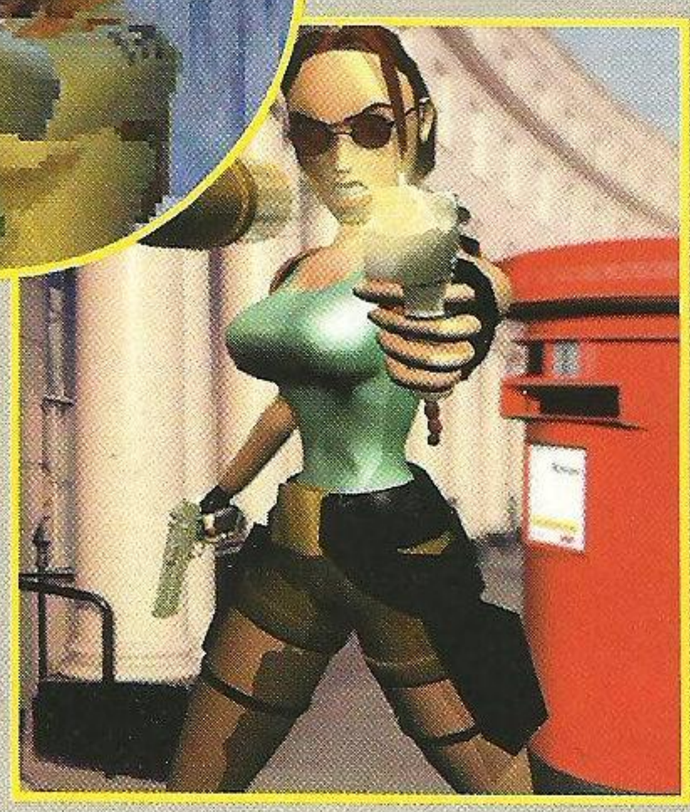


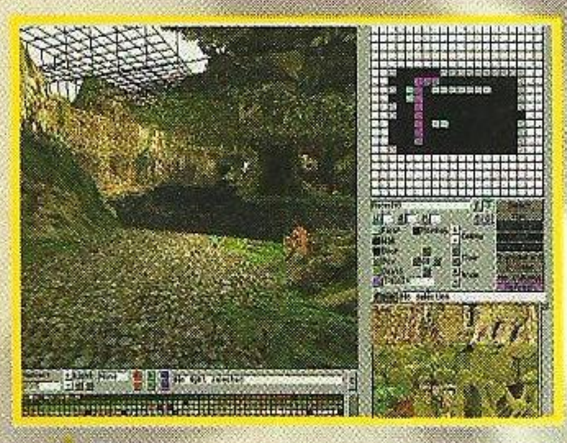
To, jaką grą był pierwszy TOMB wiedzą wszyscy. Jaki status osiągnęła sama postać Lary - też raczej nie trzeba nikomu tłumaczyć. Dlatego więc dziwi trochę fakt bardzo chłodnego podejścia środowisk teoretycznie opiniotwórczych (krytyków) do sequela gry. Okazuje się, że panowie krytycy w drugiej części chcieli czegoś więcej. Spodziewali się niesamowitego skoku jakościowego grafiki, znacznie poprawionych algorytmów Sztucznej Inteligencji, większej różnorodności przeciwników i sprzętu oraz kilku jeszcze rzeczy, które wymyśliliby programiści. Przecież to ich robota. No i trochę się na grze zawiedli. Nie zmienia to faktu, iż rzesze sekretnych adoratorów Lary, jej jawnych wyznawców oraz zwykłych fanatyków czekały na drugą część. Mało tego - bardzo się im ona spodobała. Jednak faktycznie, część druga niewiele różniła się od pierwszej. Trochę mniej było tu zagadek, więcej strzelania i akcji. Grafika także niespecjalnie się zmieniła. No, ale teraz nadchodzi część trzecia.

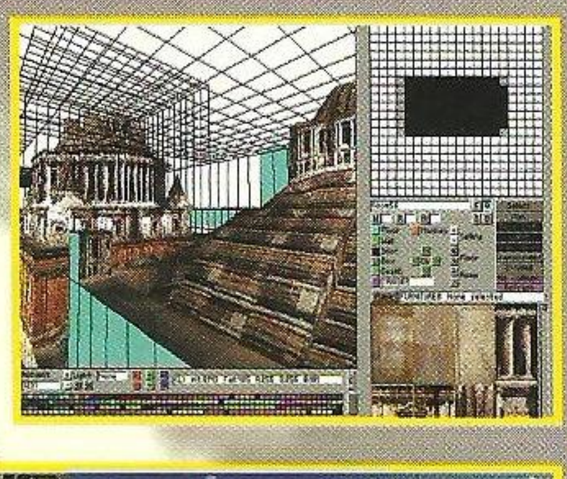


Pierwsza sprawa - engine. Magiczne słowo, które pojawia się zwykle w materiałach prasowych donoszących o jakimś sequelu. W tym jednak wypadku autorzy postarali się je zdefiniować. Przede wszystkim zmienił się sposób rysowania grafiki - postacie nie będą składały się z samych kwadratów. Teraz doszły trójkąty. Dzięki temu rozwiązaniu możliwe będzie lepsze odzwierciedlenie kształtów wszelkich postaci oraz elementów krajobrazu.
Druga - zróżnicowanie. Tak jak i poprzednie części, TOMB RAIDER 3 stawia sobie za cel wrzucenie gracza w różne ciekawe miejsca - Indie, wyspy na Południowym Pacyfiku, Londyn, Area 51 oraz Antarktydę. Oczywiście każda z lokacji charakteryzować się będzie różnorodnymi przeciwnikami - w Indiach będą to piranie, sępy, kobry, makaty i tygrys bengalski, na wyspach powitają Larę kanibale, i prymitywni plemieńcy, T-Rex i velociraptory. W Londynie czekają najemnicy, strażnicy, komandosi i ściekowe "cosie". Area 51 to strażnicy, naukowcy, goście ze SWAT-u, więźniowie, hieny, inne sępy i psy, a na Antarktydzie nie obędzie się bez mutantów, psów husky oraz gigantycznego wieloryba. Ogółem powinno to wystarczyć wszystkim, znudzonym dosyć monotonnymi adwersarzami z drugiej części. Ponadto postacie mają być wyposażone w nieco większe rozumki niż te odpowiedzialne za strzelanie przed siebie. Tym razem zaatakowany przeciwnik ma wystarczająco dużo szarych komórek by wycofać się w bezpieczne miejsce, wezwać wsparcie i dopiero przejść do ataku. Dodatkowo koniec już z frontalnymi i często samobójczymi atakami. Tym razem wszyscy chcą zaatakować z najmniej spodziewanej strony. I w najmniej spodziewanym momencie. Jednak nie wszystkie napotykane żyjątka pragną pozbawić biedną Larę życia. Niektórzy mogą być pomocni w doprowadzeniu długowłosej bohaterki do sekretnej lokacji, kryjącej w sobie np. jakąś sensowną broń.



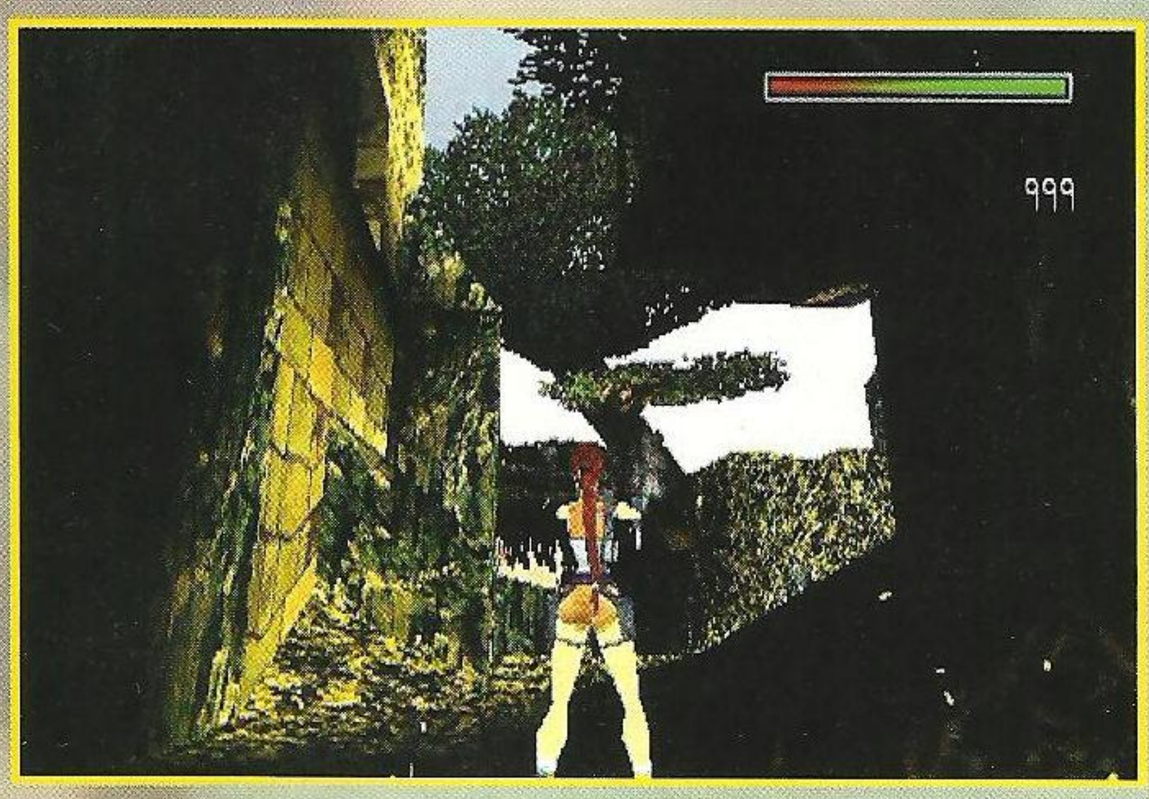




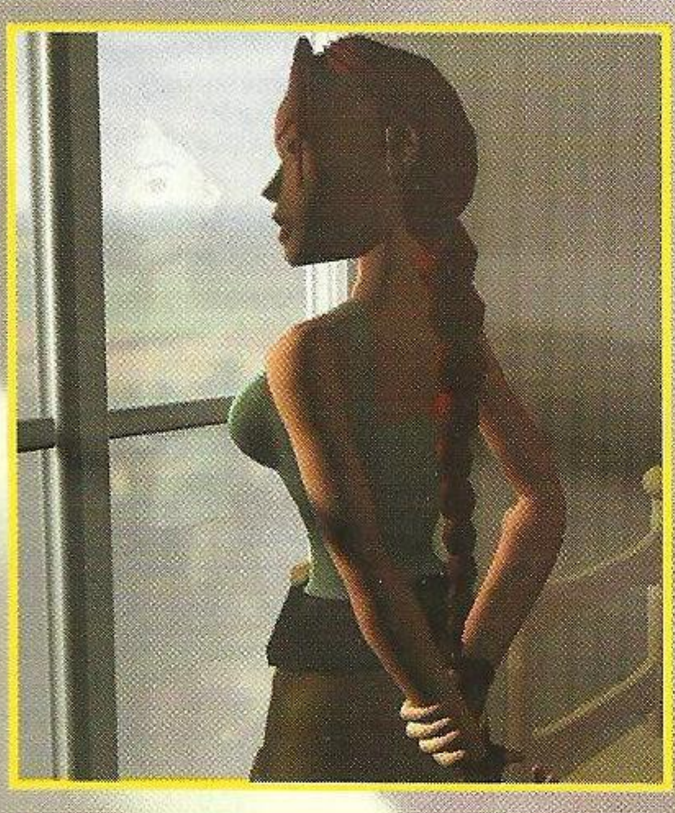


Niektórzy nawet mogą stać się towarzyszami broni Lary (podobnie jak mnisi w TR2). Nabiera to znaczenia w świetle faktu, iż wiele zagadek związanych jest nie tylko ze znalezieniem jakiegoś klucza, ale też czasami wymaga pomocy ze strony tubylców. Raz może być to mapa bagien, którą daje lokalny "życzliwy", raz wykorzystanie jakiegoś przedmiotu do przepłynięcia zbiornika pełnego krwiożerczych piranii.

Trzecią dosyć istotną sprawą jest kierunek, w jakim zmierzają przygody Lary. Co prawda autorzy tytułu odżegnują się od porównań do TENCHU czy METAL GEAR SOLID, to jednak nie zmienia to faktu, iż właśnie element skradania i pozostawania

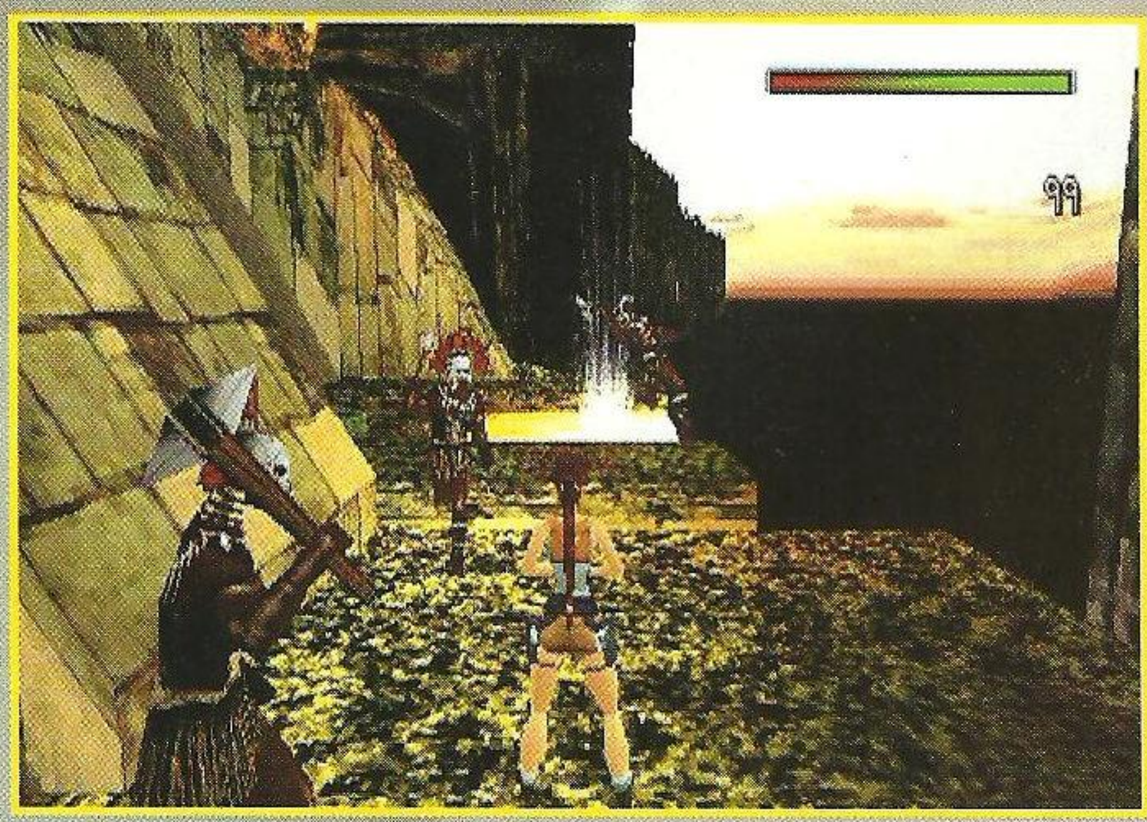


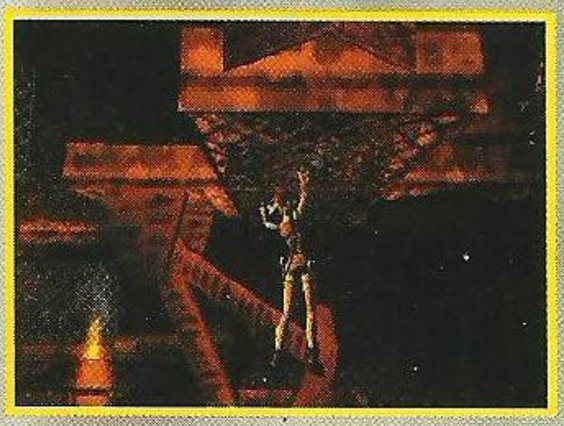
w ukryciu wysuwa się na plan bardziej niż w innych częściach trylogii. Panowie z Core mówią, że wprowadzenie elementów skradania było naturalnym przedłużeniem linii TOMB RAIDER, a nie zwykłym xerowaniem z innych gier (MGS i TENCHU), jednak fakt ich wprowadzenia dopiero w trzeciej części (a nie drugiej) powoduje, że można mieć wątpliwości. Nie to jednak jest istotne. Lara może wreszcie ukrywać się w różnych zakamarkach, wślizgiwać w wąskie szczeliny, czołgać i robić różne inne rzeczy mogące pomóc jej w unikaniu wrogich patroli. Jeden z wątków gry zakłada przemykanie pomiędzy laserowymi promieniami czujników - wymagana jest tu spora precyzja, podobnie ma się sytuacja z laserowymi celownikami na karabinach wartowników.



Czwarta i ostatnia sprawa dotyczy liniowości. A raczej jej braku. Gra została skonstruowana w sposób najmniej liniowy z dotychczasowych. Przede wszystkim zmienił się sposób podchodzenia do misji. Najpierw jest epizod w Indiach, ale później już można podejmować się jednego z trzech pozostałych w dowolnej kolejności. I po ukończeniu wszystkich czterech rozpoczyna się przygodę na Antarktydzie. Takie rozwiązanie jest o tyle dobre, że pewne kroki podjęte we wcześniejszych lokacjach nie pozostają bez wpływu na pozostałe. Dodatkowo w każdym z miejsc można obrać różne drogi prowadzące do końca - te trudniejsze nagradzają gracza większą ilością bonusów, broni i power-upów, no ale są... trudniejsze. I czasami może się okazać, że jednak warto jest przepłynąć się przez ten zbiornik pełen piranii w Indiach tylko po to, żeby uzyskać np. dobry na wszystkich wielkoludów M16.

Podsumowując to wszystko widać, że Core'owcy starają się tchnąć w TR3 tak dużo życia jak to jest tylko możliwe. Jednocześnie dając do rąk fanom kolejną grę korzeniami siedzącą w pierwszym, przełomowym TOMB RAIDERZE. A tego przecież chcą gracze. Prawda? **[banan]**





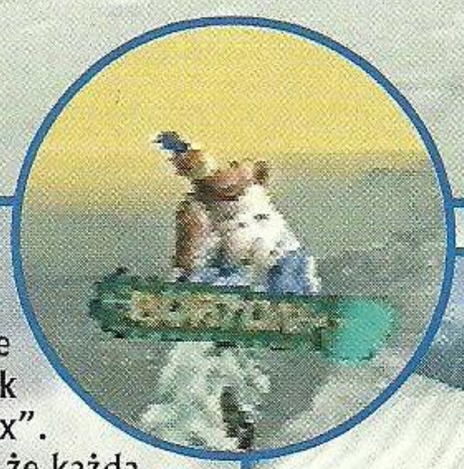
■ Wydawca: Sony ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Grudzień

CoolBoarders 3

Pierwsza część COOLBOARDERS okazała się prawdziwym hitem, który pociągnął za sobą lawinę mniej lub bardziej udanych naśladowców i zainteresował tematem snowboardu zarówno legiony graczy, jak i zastępy producentów gier.

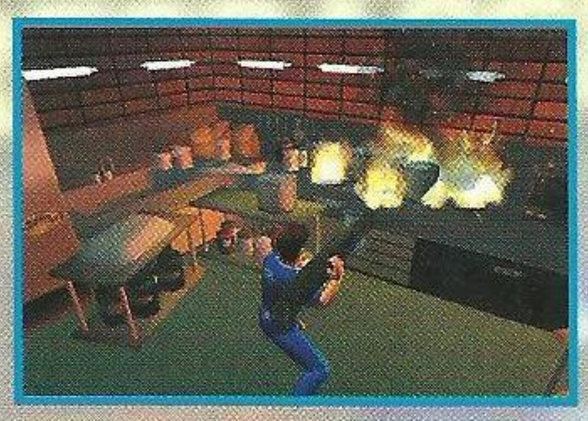
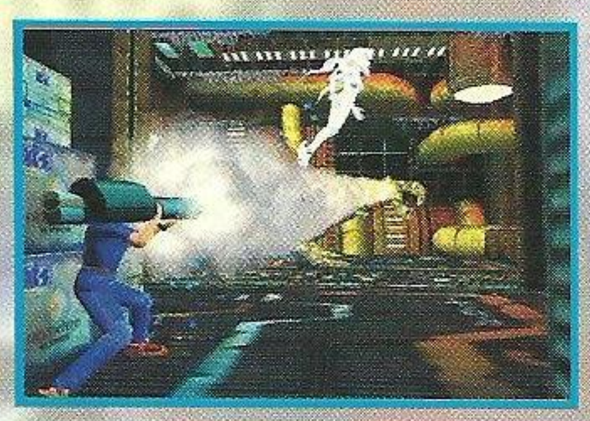
I tutaj niespodzianka - grupa UEP Systems, odpowiedzialna za dwie poprzednie części gry została zwolniona, zaś produkcją COOLBOARDERS 3 zajęła się grupa 989 Studios - autorzy między innymi ESPN EXTREME GAMES i 2XTREME, oraz nadchodzącego TWISTED METAL 3.

W CB3 poprawiono grafikę, budując ją zupełnie od nowa, na lepszym i działającym w podwyższonej rozdzielczości engine. Polygony już się nie łamią, a tekstury wyglądają na gładsze i mniej ziarniste. Jednak nawet mimo tego autorzy doskonale zdają sobie sprawę, że pod względem grafiki COOLBOARDERS 3 ma nikłe szanse na pobicie fenomenalnego 1080 SNOWBOARDING. Postanowili zatem solidnie rozbudować grę, aby dostarczyć graczom więcej wrażeń i maksymalnie przedłużyć czas cieszenia się produktem. W finalnej wersji będzie ponad 12 boarderów, różniących się od siebie nie tylko firmowymi ciuchami, ale także i statystykami (jeden lepiej skacze, inny ma lepsze parametry skrętu, etc.). Do tego kilkanaście desek, wzorowanych podobno na rzeczywistych modelach - będą boardy Burton'a, Swatch'a, Lamar'a. Najciekawiej jednak przedstawia się selekcja tras. Na początku wybiera się górę, na której zamierza się trochę poszaleć (jest ich siedem!). Dopiero później wybiera się konkurencję, i tu niespodzianka - konkurencji jest aż sześć! Od zwykłego zjazdu na czas i slalomu, przez zjazd połączony z trikami i halfpipe, aż po zupełnie nowe tryby, takie jak np. "boarder-x". Warto dodać, że każda z tych konkurencji odbywa się na innym odcinku góry, a więc w efekcie na innej trasie! Jak łatwo policzyć sześć razy siedem równa się czterdzieści dwa! Widać więc, że panowie z 989 Studios odrobili pracę domową.



Autorzy ESPN EXTREME GAMES nie byliby sobą, gdyby nie dodali możliwości przepychania się na trasie. Można będzie sprzedać fangę przejeżdżającemu obok przeciwnikowi - wpychając go na pobocze, kamienie czy też najzwyczajniej na świecie kładąc go na ziemi. Osobną sprawą są triki - ewolucje, które można było wykonywać w poprzednich częściach, choć czadowe i budujące na maksa morale, nie miały wiele wspólnego z rzeczywistością. W CB3 triki wykonuje się łatwiej i są one bardziej realistyczne, co wcale nie jest złą rzeczą (przypomnijcie sobie kosmicznie wysokie loty na halfpipe w CB2).

Do terminu ukazania się gry pozostał niecały miesiąc, miejmy więc nadzieję, że przez ten czas gra nie ulegnie większym przeróbkom, bo w obecnej postaci prezentuje się bardzo dobrze. Choć 1080 może spać spokojnie, CB3 raczej przejmie PSX'a. **[gulash]**

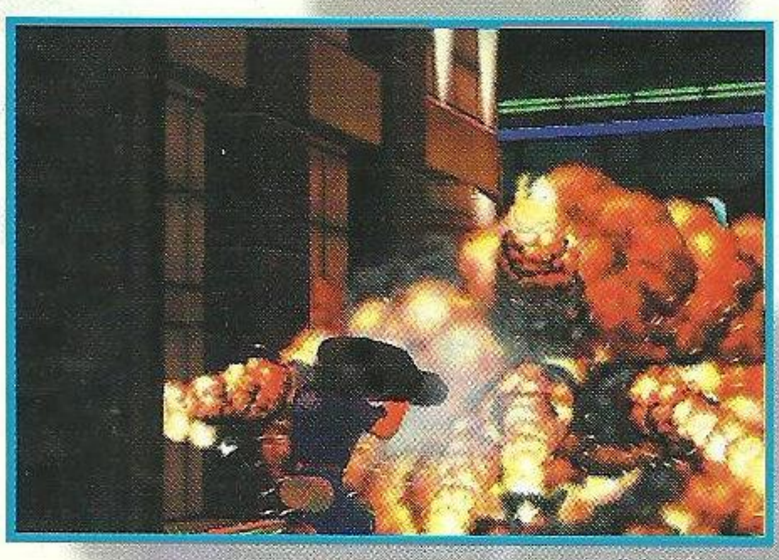
■ Wydawca: Climax ■ Platforma: Dreamcast ■ Termin: NTSC - 1999

Blue Stinger

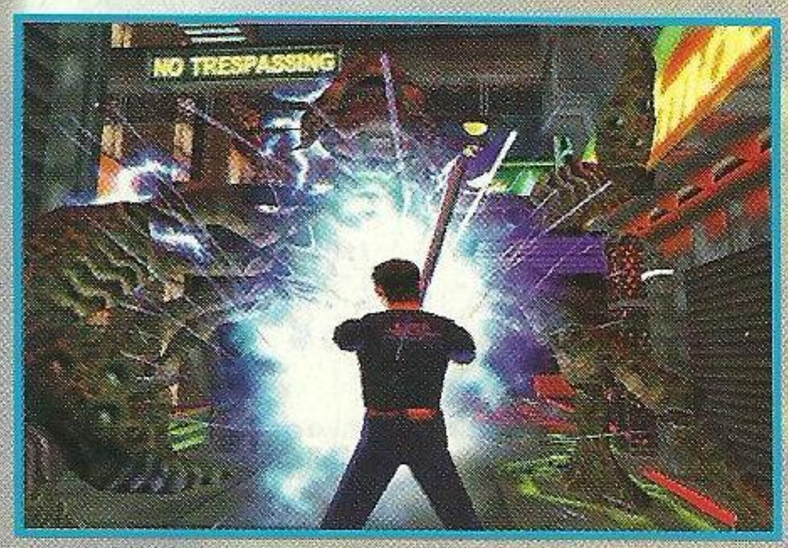
Kolejny miesiąc i kolejne screeny z Dreamcast'a w N+. Oto druga gra, której autorzy zechcieli podzielić się ze światem informacjami i screen-shotami.

W ok 2000AD, ludzkość wita nowe stulecie, podczas gdy gigantyczne trzęsienie ziemi w Meksyku powoduje straszliwe zniszczenia. Pomimo ogromu katastrofy, ofiary żywiołu próbują odbudować zniszczone domostwa. Tymczasem, w pobliżu Półwyspu Jukatan, z morskich głębin niepostrzeżenie wynurza się tajemnicza wysepka. W rok później rząd USA zaciekawiony tym zjawiskiem wysyła na „Dinosaur Island" dwie grupy naukowców w celu dokonania testów geologicznych oraz badań fauny i flory. Jednakże obie ekspedycje przepadają w nieznanych okolicznościach. Wraz z brakiem jakichkolwiek wyników badań rząd USA rezygnuje z kolejnych prób i z biegiem czasu zapomina o całym incydencie. Nie na długo - bo siedemnaście lat później wśród ludzi zaczynają się pojawiać tajemnicze stworzenia i w tym momencie zaczyna się właściwa gra.

BLUE STINGER jest kolejnym przedstawicielem gatunku horror / gore, dobrze nam znanego z takich tytułów jak RESIDENT EVIL czy też HOUSE OF THE DEAD. Jednakże sama gra będzie bardziej przypominać udany mix RE z TOMB RAIDER przy jednoczesnym zachowaniu indywidualnych rozwiązań. Należy wspomnieć, iż w proces tworzenia BS został zaangażowany prawdziwy zespół all-stars. Za design odpowiedzialny jest Robert Short, nagrodzony Academy Awards za efekty specjalne w klasyku „Beeatlejuice". Natomiast story-line został stworzony wspólnymi siłami scenarzystów, których efekty pracy dobrze znamy z takich przebojów kinowych jak: „The Mask", „Mars Attacks" i „James And The Giant Peach".

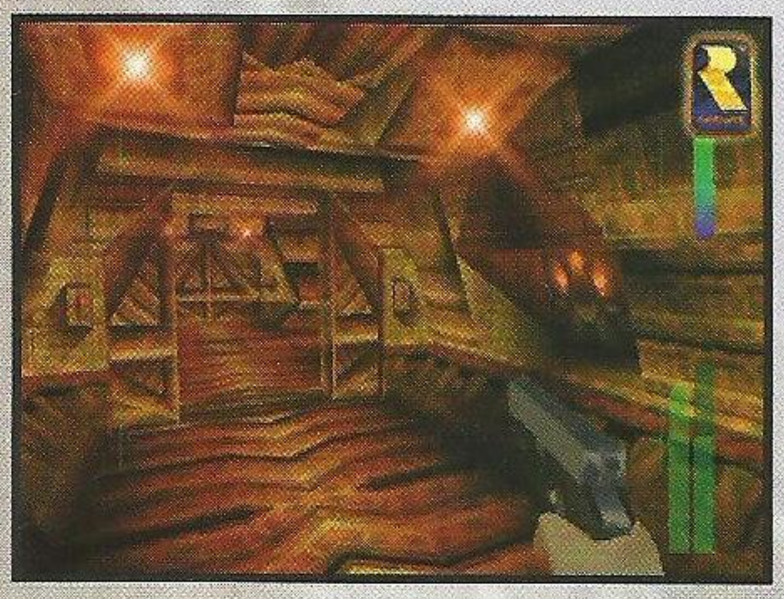


Na dzień dzisiejszy wiadomo, że w BLUE STINGER będą występować cztery „grywalne" postacie. Pierwszą z nich jest Elliot Ballade - młody, 20 letni ratownik, entuzjastycznie nastawiony do wykonywanej pracy. W jego misji towarzyszyć mu będą: Dogs Bower 43-letni kapitan promu łączącego wyspę dinozaurów z lądem stałym oraz Janine King, 24-letnia pani ochroniarz pracująca dla Kimura Security and Guards - firmy ochroniarskiej mającej swoją filię na wyspie. Każda z wymienionych postaci będzie dysponować właściwymi sobie umiejętnościami. I tak na przykład specjalnością Elliota jest walka wręcz, Dogs ma perfekcyjnie opanowaną obsługę kilku typów dostępnej broni, a Janine, mózg całej operacji, jest specjalistką od komputerów. Zdolności poszczególnych bohaterów będzie można wykorzystać w odpowiednich momentach gry. Na przykład gdy Elliot natrafi na problemy związane z przedostaniem się do kolejnej lokacji będzie mógł wezwać na pomoc Janine lub Dogsa, którzy zrobią to za niego. Czwarta, ostatnia postać jest na razie owiana tajemnicą. Wiadomo tylko, że będzie nazywać się Nefilim, a jej kluczową cechą będzie zdolność przemiany w inne postacie. Jak podkreślają panowie z Climax Graphics, BLUE STINGER będzie miał znaczną nadwyżkę „adventure" nad „action", a nie odwrotnie jak ma to miejsce w przypadku serii RE czy TR. Dodatkową zaletą ma być spora liczba elementów RPG. Twórcy zapewniają także, iż ostateczna wersja będzie charakteryzować się filmową prezencją oraz, co już się staje standardem w przypadku DC, bardzo wysoką liczbą detali. Jakby tego było nam mało, Climax Graphics obiecuje zastosowanie nowatorskich rozwiązań w zakresie ruchu kamer.



Ostatecznie możemy więc spodziewać się produktu, który bez wątpienia ma szanse stać się kolejnym klasykiem w panteonie gier video. **[origin]**

■ WYDAWCA: NINTENDO ■ PLATFORMA: NINTENDO 64 ■ TERMIN: 1999

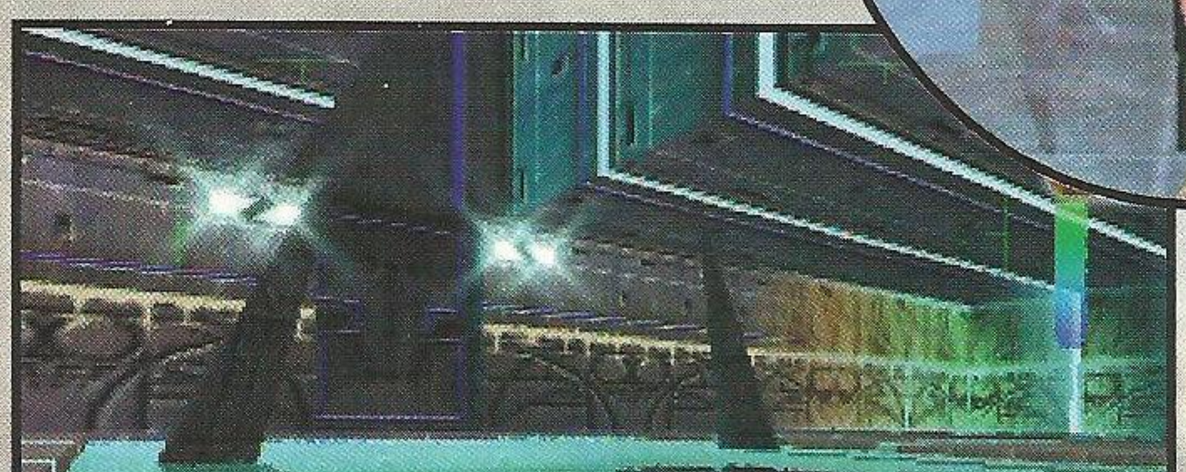


Perfect Dark

Na N64 niebawem pojawi się CHAMELEON TWIST 2. Jeszcze lepszy, ładniejszy i bardziej miodny niż część pierwsza. Zważywszy, iż CT 2 jest tytułem o ugruntowanej już pozycji, postanowiliśmy dla kontrastu zaprezentować nowe, raczej niezbyt atrakcyjne dziecko Rare.

Firma planuje nieoficjalną kontynuację linii rozpoczętej przy okazji przygód Bonda. Co prawda kosmetyczne zmiany objęły niemal wszystkie aspekty gry - akcja rozgrywa się teraz w dalszej przyszłości, ze wszystkimi możliwymi futurystycznymi gadżetami, jednak sposób prowadzenia rozgrywki nie wyewoluował ponad poprzednią bajeczkę. Czyli - wciąż fpp, setki wrogów i... Chyba wszyscy wiedzą co dalej.

2023 rok był dla agentki Instytutu Carringtona przełomowym. Pracownicy Instytutu już wcześniej zainteresowali się bogatą i potężną korporacją o niedwuznacznie brzmiącej nazwie - DataDyne. Jednak dopiero w rzeczonym roku podjęte zostały jakieś konkretne środki mające na celu dokładne prześwietlenie korporacji. Joanna Dark szybko zorientowała się co jest nie tak. Otóż DataDyne zajmuje się badaniem i przetrzymywaniem (bądź przetrzymywaniem i badaniem) obcych. Tych z dużymi oczami, sporymi głowami i anemicznymi, malutkimi tułówkami. Słowem - kumpli Muldera. A co to dla panny Dark oznacza? Eksterminację



czas zacząć! Małym urozmaiceniem roz(g)rywki ma być to, że niektórzy z występujących obcych żywią do Joanny całkiem przyjazne zamiary. Tylko czy uda się to sprawdzić zanim odruchowo rozbryzga się zawartość ich kształtnych czaszek na ścianie? To zależy tylko i wyłącznie od gracza.

Jedno trzeba panom z Rare przyznać. Po klęsce z GOLDENEYE dokładnie przeanalizowali wszystkie swoje wpadki. Rezultatem tej burzy mózgów jest kilka elementów, które mogą pomóc ich drugiemu fpp shooterowi. Znacznie przyspieszony engine graficzny, podwyższenie ilości szarych komórek przeciwnikom (teraz potrafią się kryć, schylać i wzywać pomoc), dorzucenie kilku pojazdów, na których może porusza się gracz, nowe bronie... Ten ostatni element powinien nieco odświeżyć atmosferę po zabawkach 007. Na korzyść PERFECT DARK przemawia to, że Rare'owcy nie byli tym razem ograniczeni licencją Bonda (bronie dostępne w grze GOLDENEYE musiały być kopiami tych sprzętów, które przewijały się w filmach). Dzięki temu obiecują takie "cudeńka" jak karabin z laserowy z pamięcią cyfrową (lockuje się na celach w pomieszczeniu, nawet jeżeli są przesłonięte jakimiś przeszkodami i zapamiętuje je do czasu aż zostaną wyeliminowane). Do tego dojdą jeszcze stosy gunów z celownikami teleskopowymi (tryb snajperski), ładunki wybuchowe i inne. Łącznie sprzętu ma być więcej niż w GOLDENEYE. Podsumowując - PERFECT DARK będzie kontynuatorem niepopularnej wśród graczy idei strzelanki widzianej z perspektywy dzierżącego broń. Cóż - jeśli Rare chce dalej kroczyć po tej bardzo kruchej i niepewnej ścieżce to ich sprawa. Ale my wiemy swoje - w przyszłym numerze sześć stron o CHAMELEON TWIST 2 (recenzja, wywiad i szkoła przetrwania)! Do zobaczenia! **[banan]**

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

tel./fax (0-22) 673-68-04

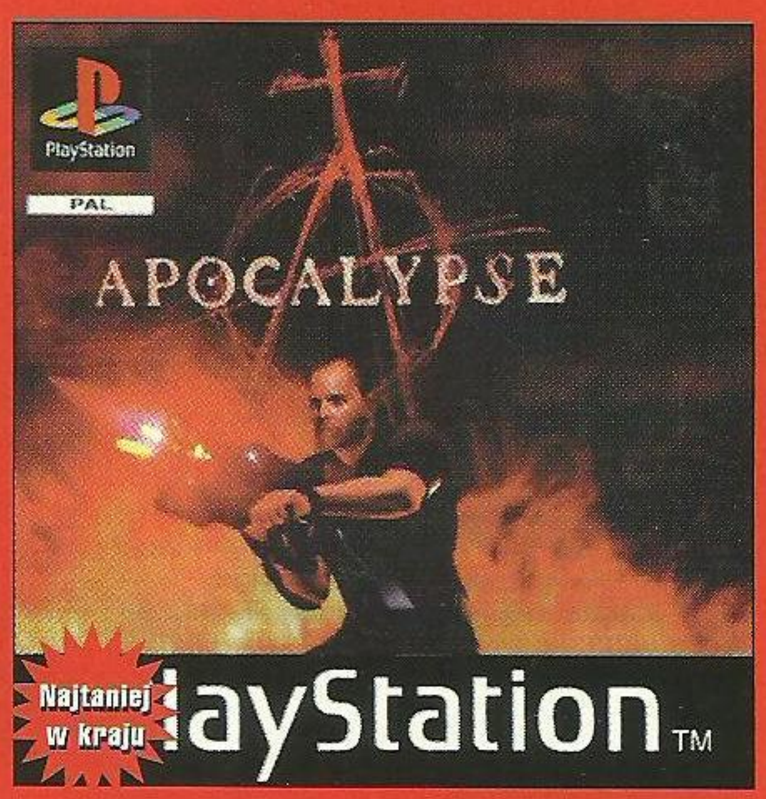
Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

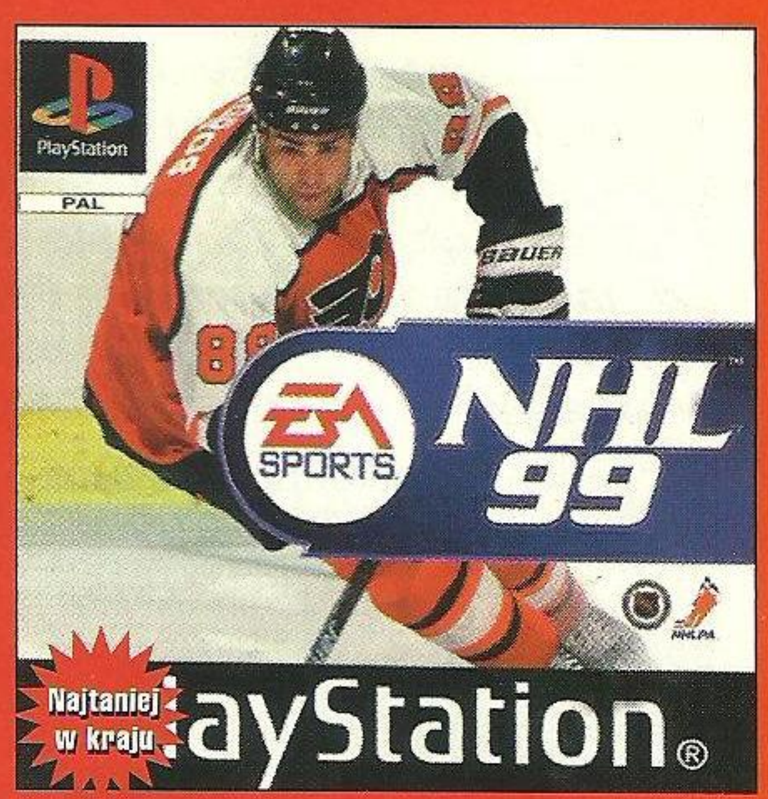
oryginalna koszulka z gry

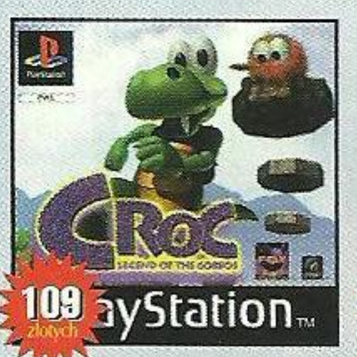
FORMULA 1

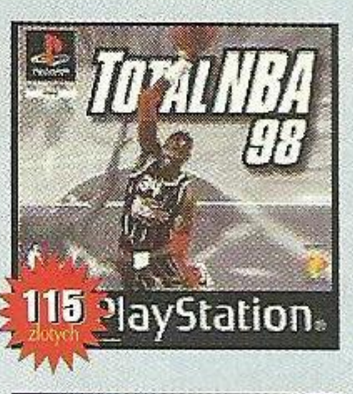
Zamów już dziś swoją koszulkę za jedyne

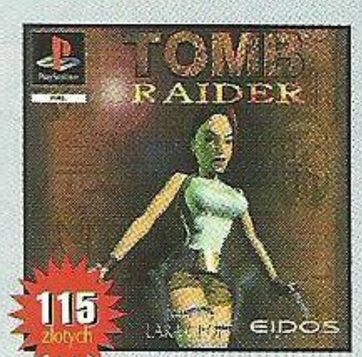
29 zł

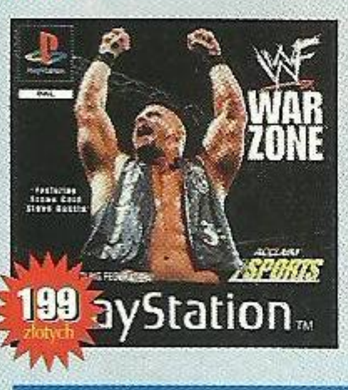


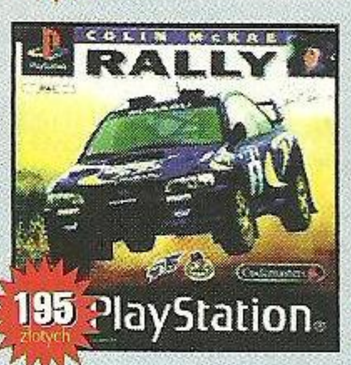


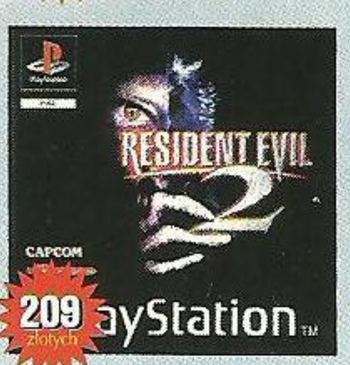


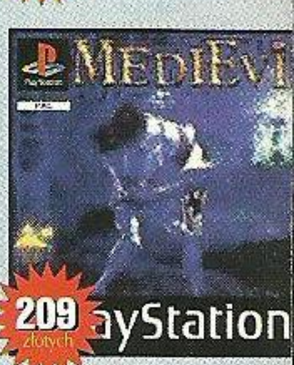












Akcesoria do konsoli SONY PLAYSTATION

mysz competition pro

joypad dual shock

joypad sony

kierownica

karta pamięci sony

UWAGA PROMOCJA!

Konsola + joypad +
+ karta pamięci + gra

W naszej ofercie znajdziesz również:

SUPER CENA		GRY					
Abbys Odysey	115 zł	Adidas Power Soccer 2	209 zł	Future Cop	159 zł	Point Blank	199 zł
Air Combat	109 zł	Agent Armstrong	195 zł	G-Darius	tel.	Premier Menager	209 zł
Alien Trilogy	109 zł	Bloody Roar	205 zł	G.Police	195 zł	Rapid Racer	195 zł
Bast a Move 2	109 zł	Broken Sword 2	195 zł	Heart of Darkness	205 zł	Rascal	189 zł
Crash Bandicoot	109 zł	Bust-A-Move 3	179 zł	ISS Pro 98	209 zł	Rosco McQueen	195 zł
Command&Conquer	119 zł	Constructor	199 zł	Jersey Devil	195 zł	Shadow Master	195 zł
Destruction Derby 2	109 zł	Colony Wars	195 zł	K1 The Arena	195 zł	Spawn	195 zł
Die Hard Trilogy	115 zł	Cool Boarders 2	195 zł	Man i Black	195 zł	Street Fighter EX Plus	195 zł
Duke Nukem 3D	119 zł	Crash Bandicoot 2	209 zł	MK Mytohology	205 zł	Tenchu	tel.
ISS Pro	115 zł	Dark Omen: Warhammer	205 zł	Mortal Kombat 4	tel.	Test Drive 4	199 zł
Micro Machines v3	109 zł	Deathtrap Dungeon	199 zł	Moto Racer 2	tel.	The Note	195 zł
Mortal Kombat Trilogy	115 zł	Death or Alive	209 zł	N_2O	205 zł	Theme Hospital	195 zł
NBA Live 98	115 zł	Diablo	199 zł	Nagano 98	195 zł	Tomb Raider 2	189 zł
Pandemonium	115 zł	Duke Nukem Time to Kill	tel.	Nascar 98	195 zł	Tombi	199 zł
Porsche Challenge	109 zł	Dynasty Warrior	179 zł	Newman Haas	199 zł	War Games	199 zł
Ridge Racer Revolution	109 zł	Fighting Force	199 zł	Need for Speed 3	195 zł	Wild 9	209 zł
Resident Evil	115 zł	Final Fantasy VII	209 zł	Nightmare Creatures	205 zł	World Cup 98	209 zł
Soul Blade	115 zł	Formula 1'97	205 zł	Overboard!	195 zł		
Tomb Raider	115 zł	Forsaken	199 zł	One	195 zł		
				Pandemonium 2	159 zł		
				Pitfall 3D	195 zł		

NASZĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ
W TELEGAZECIE TVP 2
NA STRONIE 451

Co zyskujesz kupując u nas:

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.

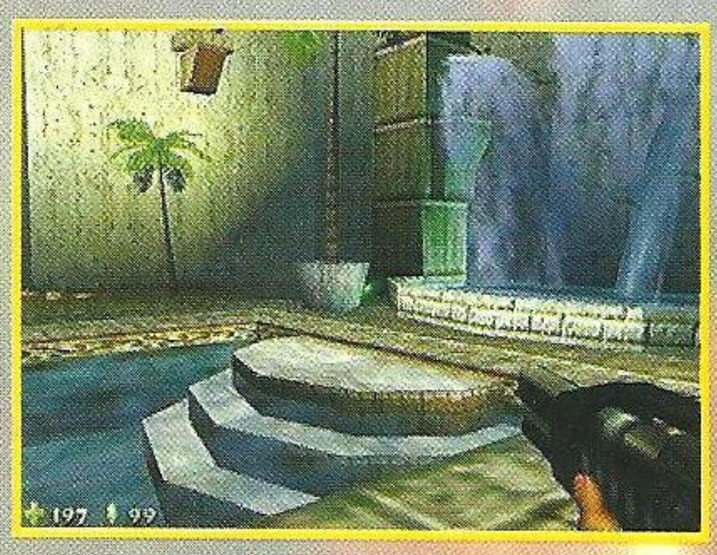
■ Wydawca: Acclaim ■ Platforma: Nintendo 64 ■ Termin: Grudzień

Turok 2
Seeds of Evil

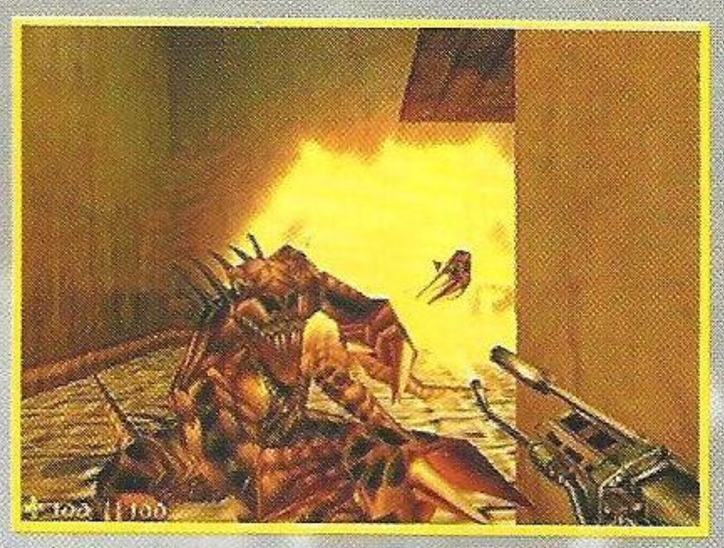
Gry konsolowe źle wpływają na psychikę graczy? Takie teksty spokojnie można włożyć między bajki. Gry konsolowe wypaczają młodym ludziom światopogląd? Bzdura. Bo kto może udowodnić, że Indianie tak naprawdę nie posługiwali się działami plazmowymi, wyrzutniami ładunków nuklearnych i miotaczami ognia?

Pierwszy Turok był lamusem. Bezdyskusyjnie. Oczywiście mam na myśli Indianina, nie grę. Jak bowiem inaczej można go nazwać, skoro pomimo całej pomocy jaką zaoferowała mu większość właścicieli N64 nie dał rady ostatecznie rozwiązać kwestii dinozaurów. Dowód? Ta zapowiedź.

Heroiczne czyny Turoka (w pierwszej części) doprowadziły do pewnej niefortunnej sytuacji. Otóż w całym tym zamieszaniu zbudziła się najpotężniejsza istota we Wszechświecie - Primagen. Faktem świadczącym o jego nieprawdopodobnej mocy jest to, że doprowadził on do unicestwienia poprzedniego Uniwersum. Po czym z pokładu swego gigantycznego statku doglądał tego jak w jego miejsce powstaje nowy. Centrum nowego Wszechświata stał się przy tym statek Primagena. I tak się złożyło, że na planecie, w której wnętrzu żyje sobie Primagen toczyła się akcja części pierwszej. Teraz Primagen jest przebudzony, zły i gotowy do wydostania się z niegościnnego wnętrza, Pomóc mają mu w tym hordy straszliwych bestii, którym dowodzi przy pomocy swych umiejętności telepatycznych.

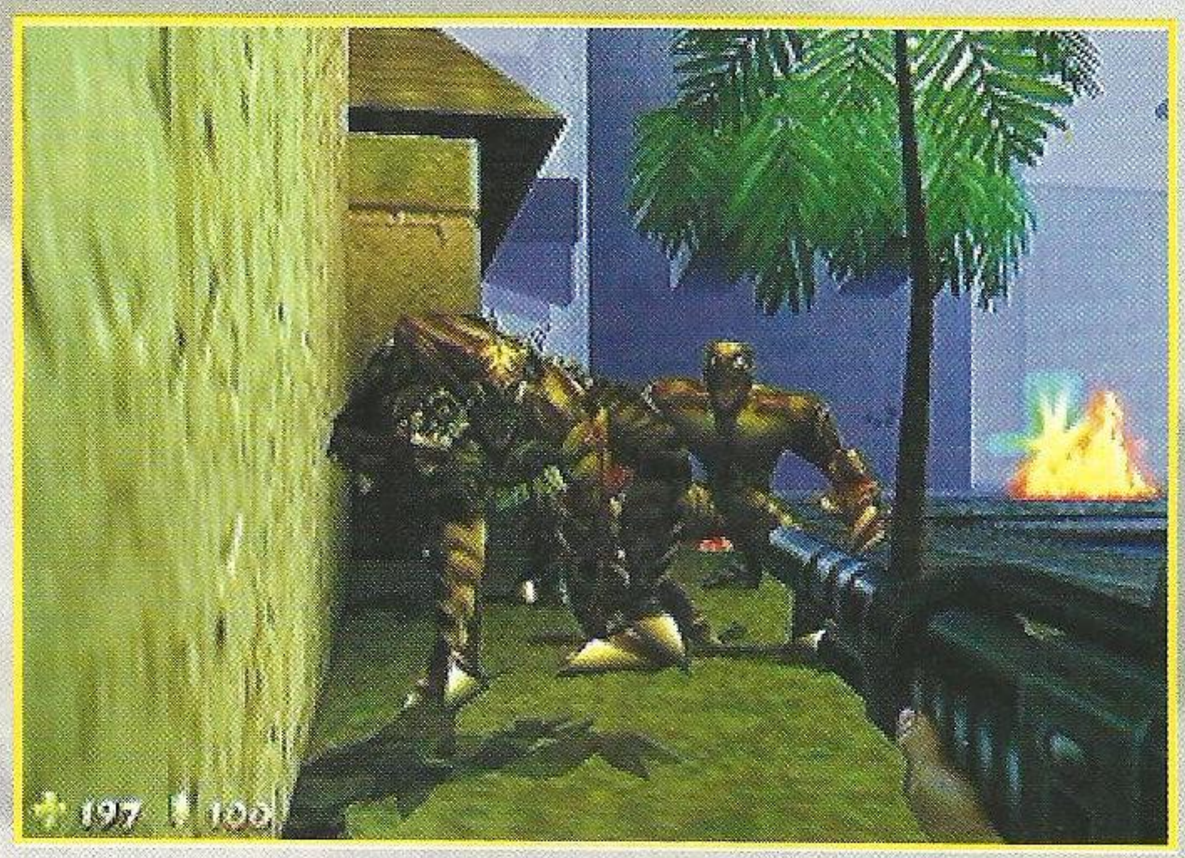


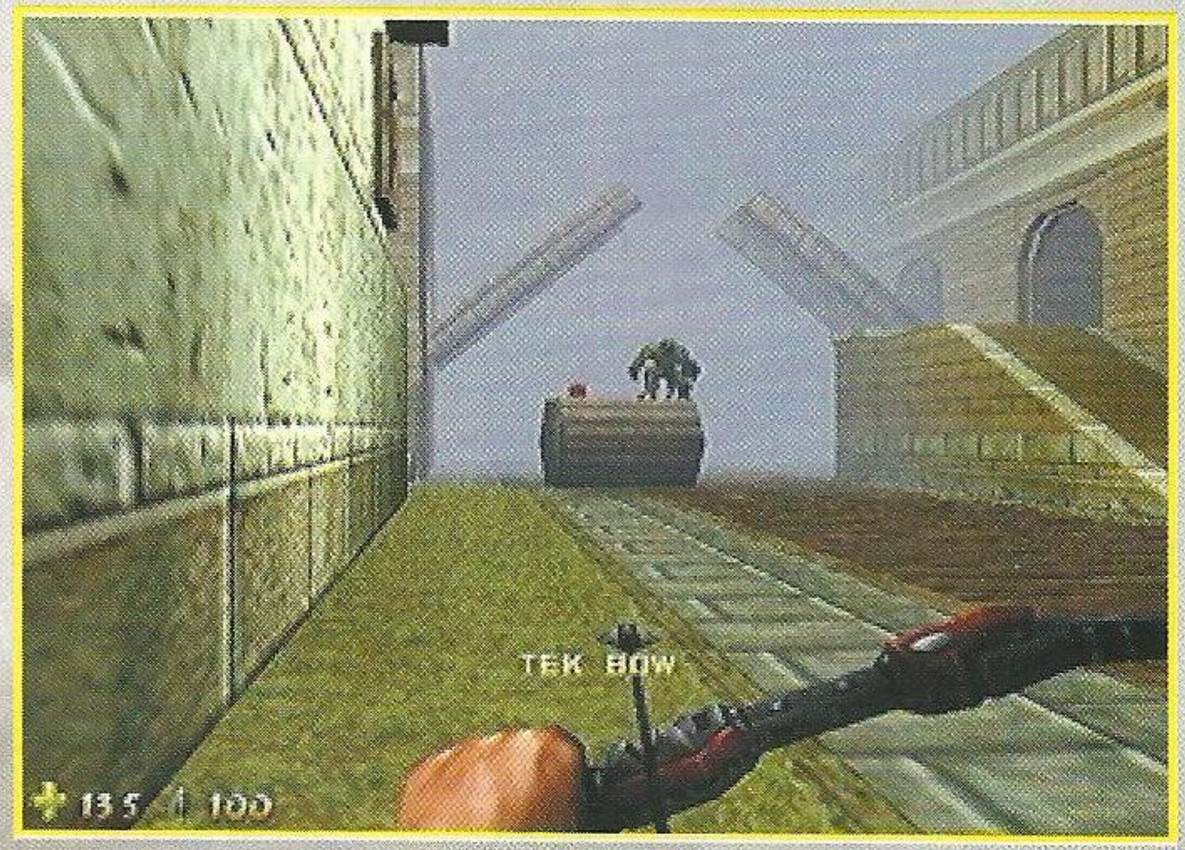
"Jednej rzeczy jestem pewny. Nikt na całej planecie nie robi tak świetnych broni jak my". Te słowa mogłyby wydać się niejednemu z was czczymi przechwałkami. Jednak kiedy pochodzą z ust autora efektów jakie można podziwiać na ekranie podczas grania w TUROKA 2, naprawdę nie mielibyście wątpliwości.



Za najciekawsze należałoby uznać: miotacz ognia - efekt płomieni spowijających ciała potworów jest niewiarygodny, coś co wygląda jak miotana tarcza piły (tarczowej zresztą) wracająca po każdym rzucie do ręki i obcinająca członki bestiom, Cerebral Bore - lockującą się broń, której wiertło po wystrzeleniu wkręca się w głowy rozmiękczając najtwardszych adwersarzy, Firestorm Cannon - plujący purpurowymi płomieniami, superszybki odpowiednik Vulcana czy Scorpion Missiles - również lockująca się broń - seria pocisków wywala przeciwnika w powietrze po czym wysoko rozrywa go na strzępy. Do tego dochodzą inne bardziej konwencjonalne rzeczy - Magnum, Shotgun, łuki, ostrza (przypominające te, którymi posługiwał się Predator) oraz miotacz harpunów i torpedy do walki pod wodą.
W sumie ma być tego wszystkiego ponad dwadzieścia sztuk.

Oczywiście niezwykle spektakularnym efektom wystrzałów czy śmierci przeróżnego plugastwa towarzyszy niebywale szczegółowa grafika. Nic w tym jednak dziwnego - TUROK 2 będzie korzystał z dobrodziejstwa hi-resu. Otóż do Nintendo 64 będzie można dokupić rozszerzenie pamięci do 4 MB, a większość gier z ambicjami zapowiadanych na przyszłość (z TUROKIEM 2 i inną grą ze stajni Acclaim - EXTREME-G 2 na czele) będzie obsługiwać grafikę w podwyższonej rozdzielczości. Znacznie usprawnione zostały tryby multiplayer (do czterech osób), podzielone na dwa rodzaje - deathmatach i cooperative, będzie można wybrać jedną z ośmiu postaci (w tym oryginalnego Turoka z komiksu z lat 50-tych). Raczej nie ma co spodziewać się lepszej gry na N64 w tym roku. W przyszłości Turokowi może zagrozić niejaka panna Dark, o której czytaliście stronę wcześniej. Ale w tym roku, raczej mu pióro z głowy nie spadnie. **[banan]**





MADE IN JAPAN

DESTREGA

Koei ○ Październik 1998 ○ 1 Gracz ○ 7/10

Po całkiem udanym fighterze DYNASTY WARRIORS i niedawnej przygodówce ENIGMA, firma Koei po raz kolejny atakuje z nowym produktem. Gra nosi tytuł DESTREGA i jak (nie)łatwo się domyślić jest trójwymiarowym fighterem, a raczej czymś, co fightera udaje. Tym, co różni DESTREGA od innych gier jest fakt, że wszyscy wojownicy są obdarzeni mocą, dzięki której zamieniają wewnętrzną siłę chi na ogniste petardy.

Na początku gra wygląda na maksymalnie prostą i prymitywną. Jedyne, co właściwie robi gracz to biega w kółko po wielkiej arenie, skacze i puszcza projectile w stronę również biegającego przeciwnika. Po jakichś dwóch godzinach - gdy od pierdzenia wielkimi kulami ognia zaczyna być nudno - okazuje się jednak, że DESTREGA trzyma coś jeszcze w zanadrzu. Gracz zaczyna wykorzystywać nierówności terenu, uczy się osobno blokować zwykłe fireballe i super-combo-fireballe, poznaje jak wypalić przeciwnikowi z supera, jak go rzucić i tak dalej - słowem uczy się tak naprawdę grać. Szczególnie w świetnym, szybkim i efektownym trybie multiplayer. Jest także zwyczajowy Story Mode, praktyka oraz szybka i najlepsza opcja 1P Battle.

DESTREGA jest całkiem fajną grą, choć ze względu na wszechobecne magiczne pociski krąg jej odbiorców będzie dość mocno ograniczony. Należy jednak zauważyć, że firma Koei nie zatrzymuje się w rozwoju i próbuje wprowadzić jakiś nowy element do skostniałego gatunku. Gra ma dobrą grafikę z dość ciekawie prowadzoną kamerą i tradycyjnie skopaną muzykę - japoński electro pop. [gash]

MADE IN JAPAN

RALLY DE AFRICA

Prism ○ Październik 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 5/10

Niektóre firmy po prostu nie mają wstydu. Gdy odpaliłem wyplute przez kompletnie u nas nieznaną japońską firmę Prism RALLY DE AFRICA spodziewałem się wszystkiego, ale nie SEGA RALLY! Tymczasem wszystko w tej grze - począwszy od tytułowego logo, przez ekranu menu i całą resztę to całkiem sprawnie przepisana SEGA RALLY CHAMPIONSHIP na PlayStation!

Co więcej - xerujący niegdysiejszy hit Segi autorzy RALLY DE AFRICA posunęli się niemal do granic przyzwoitości wrzucając do swojej gry
a) niemal identyczne tekstury nawierzchni i tel
b) niemal identyczny system jazdy - poślizgi, przyspieszenia i tak dalej
c) niemal identyczne trasy
d) niemal identyczny system pilotażu - od okrzyków aż po znaki
Zabrakło im tylko kasy na zakupienie licencji pozwalającej na wykorzystanie oryginalnych samochodów - zamiast Toyoty i Subaru zobaczymy jedynie jakieś małe, pokrzywione (ale i tak momentami podobne) bryki.

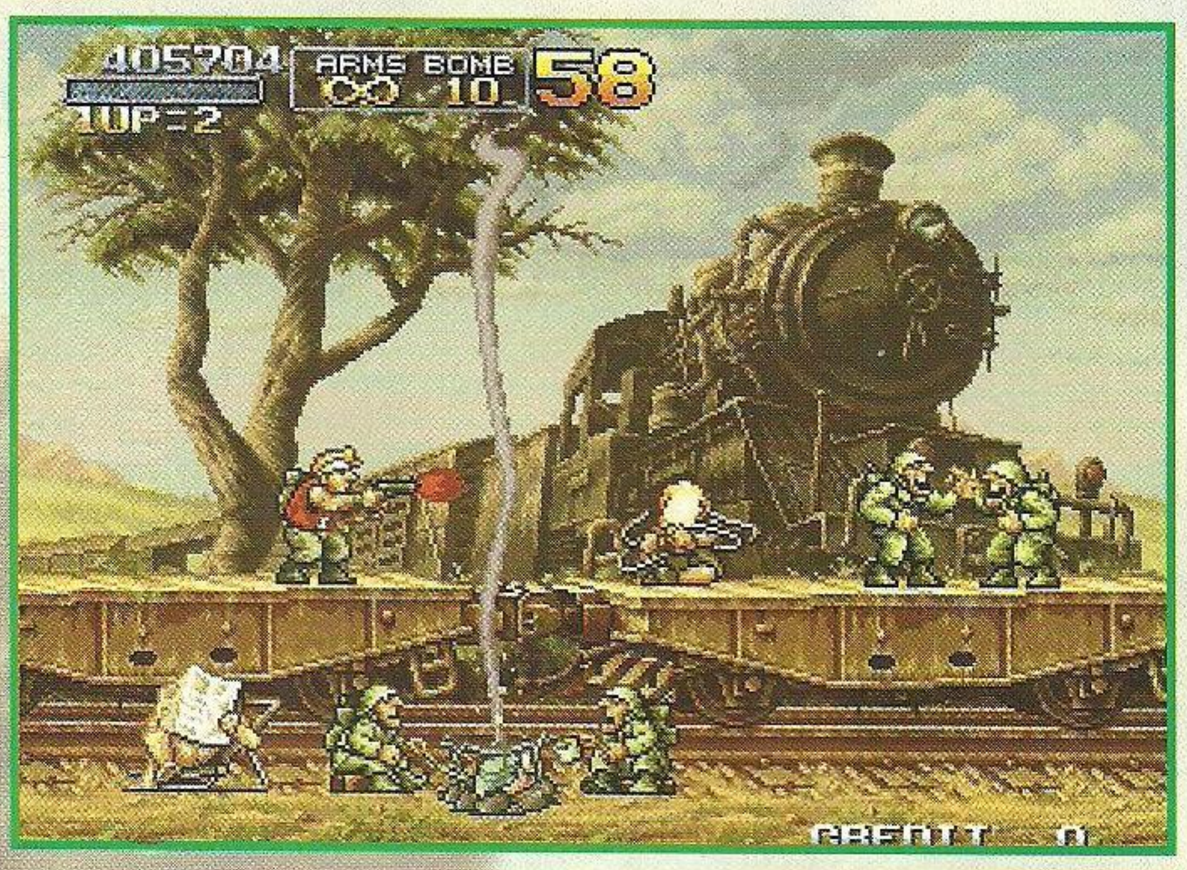
Najciekawsze jest jednak to, że jest to całkiem interesujący produkt (hmm, w końcu to przecież prawie mistrzowskie SEGA RALLY), a w dodatku nieźle rozbudowany. Na początku są cztery różniące się od siebie parametrami pojazdy, cztery całkiem niezłe trasy, kilka rodzajów wyścigów, w których weźmie udział gracz, a także klasy - zwycięstwo kompletu wyścigów w jednej z nich premiowane jest awansem do wyższej, a tam jak zwykle w takich przypadkach dzieje się więcej.

RALLY DE AFRICA na PlayStation to w 70% SEGA RALLY CHAMPIONSHIP. Patrząc na tę grę widzę, jak dobrym produktem było kiedyś SR. [gash]

■ WYDAWCA: SNK ■ PLATFORMA: AUTOMATY, PLAYSTATION ■ TERMIN: NIEZNANY

Metal Slug 2

Pierwszy METAL SLUG nigdy nie opuścił granic Japonii i do dziś pozostaje jednym z najciekawszych importów na PlayStation. Miejmy nadzieję, że druga część nie podzieli losu pierwszej i zostanie wydana w Europie.



Wydawałoby się, że ręcznie rysowane i animowane gry 2D w erze królującego wszędzie trójwymiaru nie mają zbyt wielkich szans na przetrwanie. Faktem jest, że to w dużej mierze one zarżnęły do końca 16-bitowe konsole - po prostu 90% powstających na nie gier okazało się platformerami, nie dziwne więc, że nastąpił ogólny przesyt tematem 2D (co z kolei skierowało część graczy do czekających z otwartymi ramionami PeCetów, ale to inna sprawa). CRASH, MARIO, TOMB RAIDER... po premierze tych gier branżowa wróżka nie widziała przyszłości dla kolejnych scrollowanych shooterów i platformerów. Na naszych oczach jednak powstają nowe gry 2D - coraz lepsze, coraz ładniejsze i z coraz dokładniejszą animacją. Jedną z takich perełek był właśnie METAL SLUG, podobnie ma się sprawa z drugą częścią.

METAL SLUG 2 to staroszkolny, scrollowany w prawo shooter, w którym gracz wciela się w rolę samotnego komandosa stojącego przed trudnym zadaniem pacyfikacji zajętego przez nieprzyjaciół terenu, uwolnienia jak najwięcej zakładników oraz naturalnie dojścia jak najdalej w prawo, aż do końca poziomu. Gra jest szybka, miodna i efektowna. MS2 posiada też fantastyczną, ręcznie rysowaną grafikę i fenomenalną animację, przy której ta z ONE i APOCALYPSE wygląda jak nieporadne podskoki panopków ciosanych z kwadratów. I to właściwie wystarczy, aby uznać MS2 za rarytas na rynku.

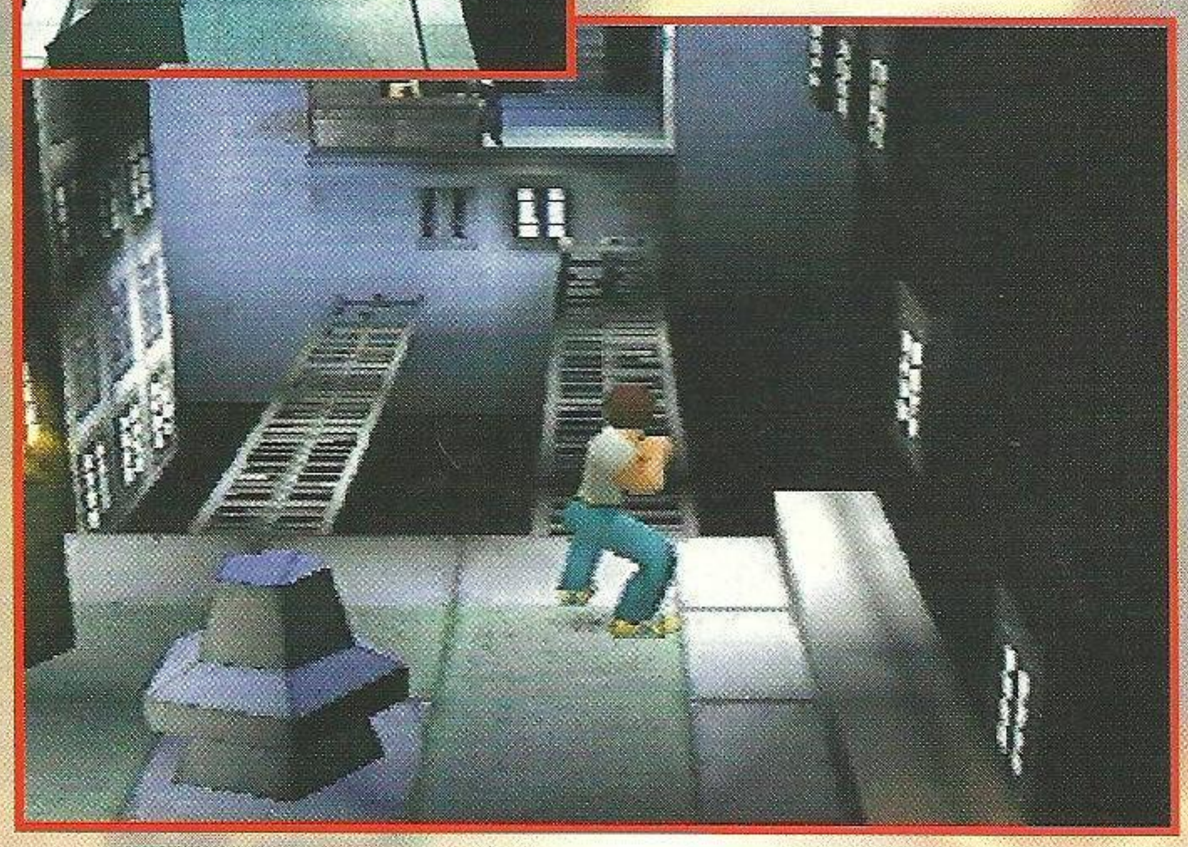
Co nowego w drugiej części? Przede wszystkim nowe poziomy - Egipt, pociąg pancerny, japońskie miasto... Także nowe pojazdy - w przeciwieństwie do jednego, jedynego czołgu obecnego w pierwszej części gracz będzie mógł pojeździć na wielbłądzie, polatać samolotem czy poskakać przedziwnym mechem - w każdym levelu czeka nowa maszyna. Zamiast jednego będzie także czterech komandosów, ale różnią się oni od siebie jedynie animacją. Także arsenał nie uległ zmianie - shotgun, miotacz ognia, karabin maszynowy i granaty pomogą rozprawić się z czyhającymi na życie gracza faszystami. Trzeba czekać. **[gulash]**

■ Wydawca: Midway ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Styczeń

Jackie Chan's Stuntmaster

Supergwiazda azjatyckiego kina akcji zawita niedługo na ekrany naszych telewizorów w swojej własnej grze...

Zwykle tego nie robimy i przy zapowiedziach staramy się podawać możliwie najwięcej suchych faktów powstrzymując się od komentarzy (od tego są przecież recenzje), ale tym razem nie możemy się powstrzymać. Ta gra w swojej obecnej fazie prezentuje się fatalnie i naprawdę niewiele da się zrobić, aby była zabawna. Być może developerzy z Midway zatrzymali się w rozwoju, a być może sam Jackie w ten sposób widział koncepcję własnej gry - faktem jednak jest, że ta trójwymiarowa platformówka połączona z lekkim klepankiem napotkanych przeciwników po pierwsze nie wygląda dobrze, a po drugie jest totalnie niegrywalna. Co prawda dzięki zastosowaniu techniki motion capture konsolowy Jackie rusza się jak prawdziwy Jackie, a nawet wyprowadza ciosy jak prawdziwy Jackie, ale cała reszta prezentuje się bardzo nieciekawie. Począwszy od karykaturalnych przeciwników, którzy są fajni tylko w założeniach autorów, aż po totalnie nieciekawy design poziomów, kilkuciosową imitację mordobitki i bardzo przeciętną grafikę. I naprawdę nic, co trzymałoby przy konsoli dłużej niż przez pięć minut. Generalnie: 16 lub nawet 8-bitowy gameplay + 16-bitowa grafika. No i Jackie. W ukończonym produkcie ma znajdować się kilkanaście leveli, kilku bossów, kilkadziesiąt możliwych ciosów Jackiego oraz mnóstwo innych mniej ważnych rzeczy. Naturalnie z werdyktem wstrzymamy się do obejrzenia finalnej wersji, ale na dzień dzisiejszy jest po prostu niedopuszczalne tak zmarnować potencjał mistrza Chan'a. **[gulash]**



MADE IN JAPAN

ABALA BURN

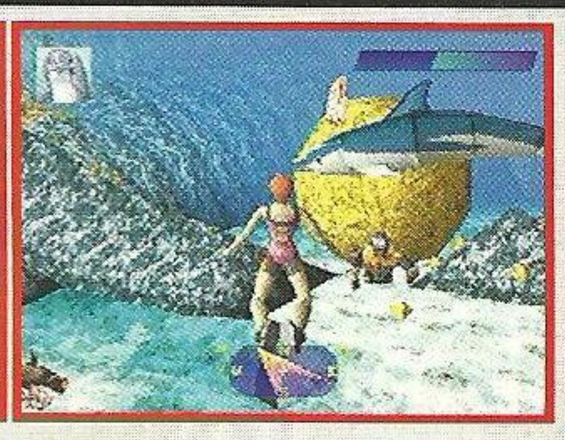
Takara ○ Październik 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 2/10

Pamiętacie serię TOSHINDEN? Kiedyś był to całkiem fajny przerywnik od TEKKEN'a... Niestety, od momentu wydania trzeciej części BAT firma Takara stacza się potwornie produkując żenujące śmiecie, które chyba właśnie dlatego nie ukazują się w Europie. I bardzo dobrze. ABALA BURN to właściwie dwie gry w jednej - pierwsza część polega na bieganiu po wykonanym z 3 polygonów świecie i kopaniu szczurów, czaszek i innego badziewia w poszukiwaniu "czegoś". Część druga pojawia się, gdy napotka się jakąś humanoidalną postać - wtedy z gry robi się mordobicie, trójwymiarowe mordobicie, które jest pod każdym względem gorsze od pierwszego TOSHINDENA. Wszystko bardzo słabe, szkoda czasu. [G-ash]

MADE IN JAPAN

BLUE - LEGEND OF WATER

Hudson ○ Październik 1998 ○ 1 Gracz ○ 7/10

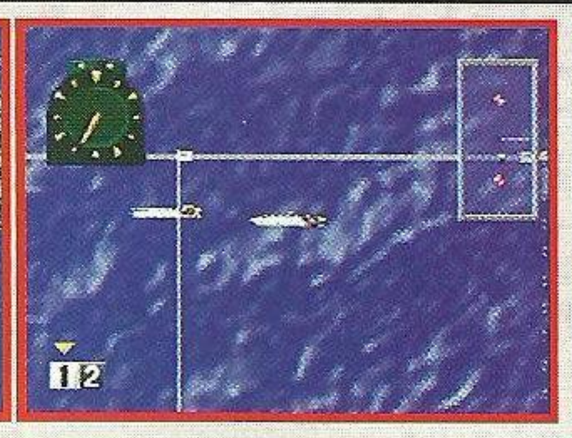


Kolejny miesiąc i kolejna japońska przygodówka. Tym razem jej producentem jest firma Hudson, która oprócz BOMBERMAN WORLD i BLOODY ROAR nie spłodziła jeszcze niczego ciekawego. W grze tej pływa się pod wodą, porozumiewa za pomocą ikonek z delfinami i rozwiązuje puzzle i zagadki w nadziei przejścia choć o centymetr do przodu. Choć metodą prób i błędów można się połapać co która ikonka reprezentuje, to jednak fatalna grafika, gigantyczne piksele, dorysowujące się tuż przed nosem płaty planszy, beznadziejna animacja i wszystkie napisy w języku skośnookich braci skutecznie eliminują tę grę z listy zakupów. Zresztą to i tak straszny śmieć, nie ma czego żałować. [G-ash]

MADE IN JAPAN

VIRTUAL BOAT RACING '98

Kyotei ○ Październik 1998 ○ 1-2 Graczy ○ 0/10



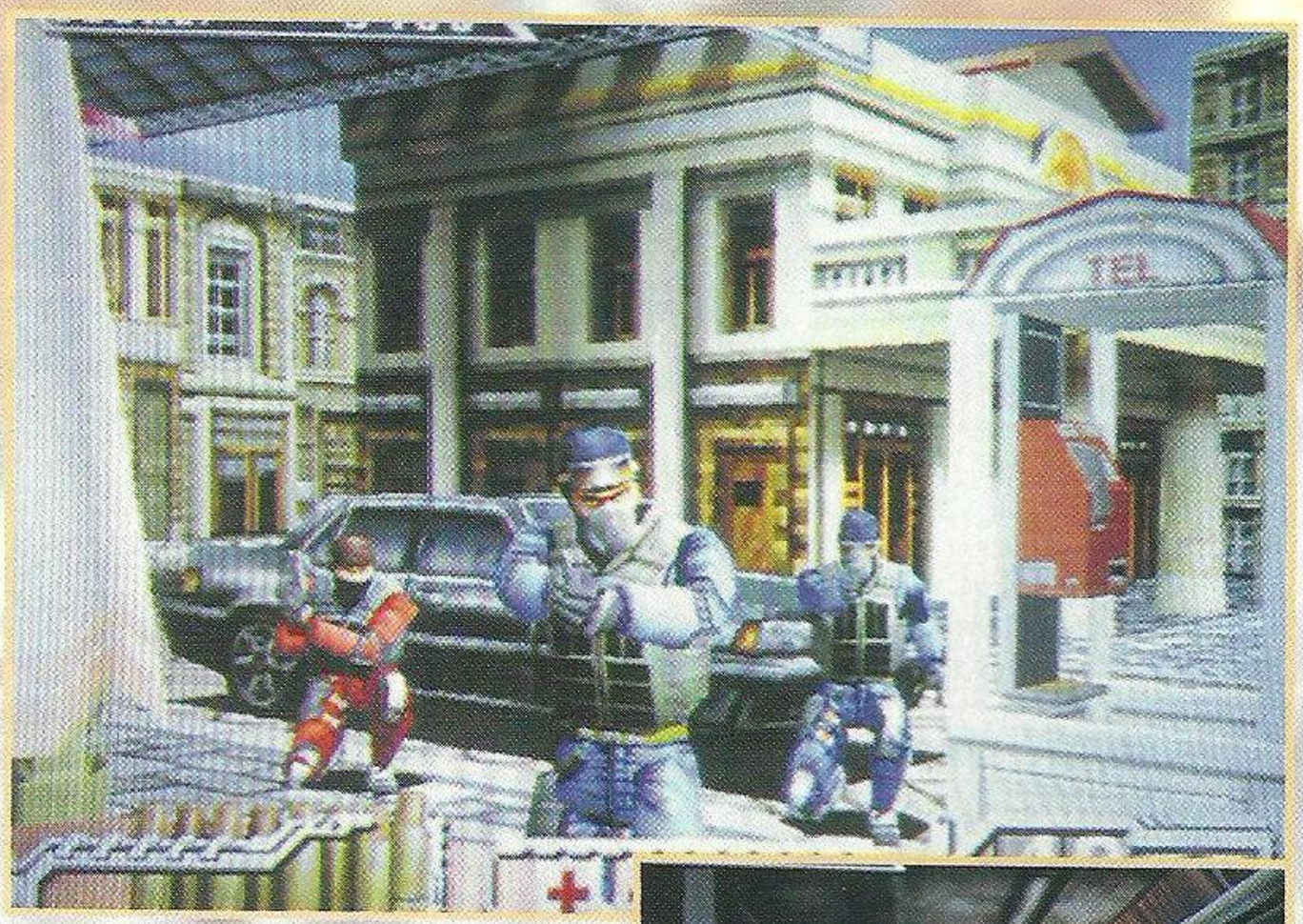
Dwa poprzednie tytuły były niegrywalne, brzydkie i po prostu słabe. Najlepsze zostawiam na koniec (tej strony) - VR BOAT '98 jest zdecydowanie najgorszą grą, jaką widziałem na PlayStation od początku jej istnienia. Na litość boską, grafika i animacja do złudzenia przypominają tę z Pegasusa, czy jak kto woli NES'a, a gameplay w tych żenujących wyścigach motorówek równy jest zeru! Do tego dochodzi jakiś niewiarygodny "story mode", składający się z kiepsko zdigitalizowanych zdjęć, rysunków i kilogramów japońskich szlaczków, z którego trudno wejść do właściwej gry. Ale po co do niej wchodzić? Za miesiąc wszyscy kupujemy VISUAL BASIC i robimy gry na PlayStation. [G-ash]

■ Wydawca: Namco ■ Platforma: Automaty ■ Termin: 1999

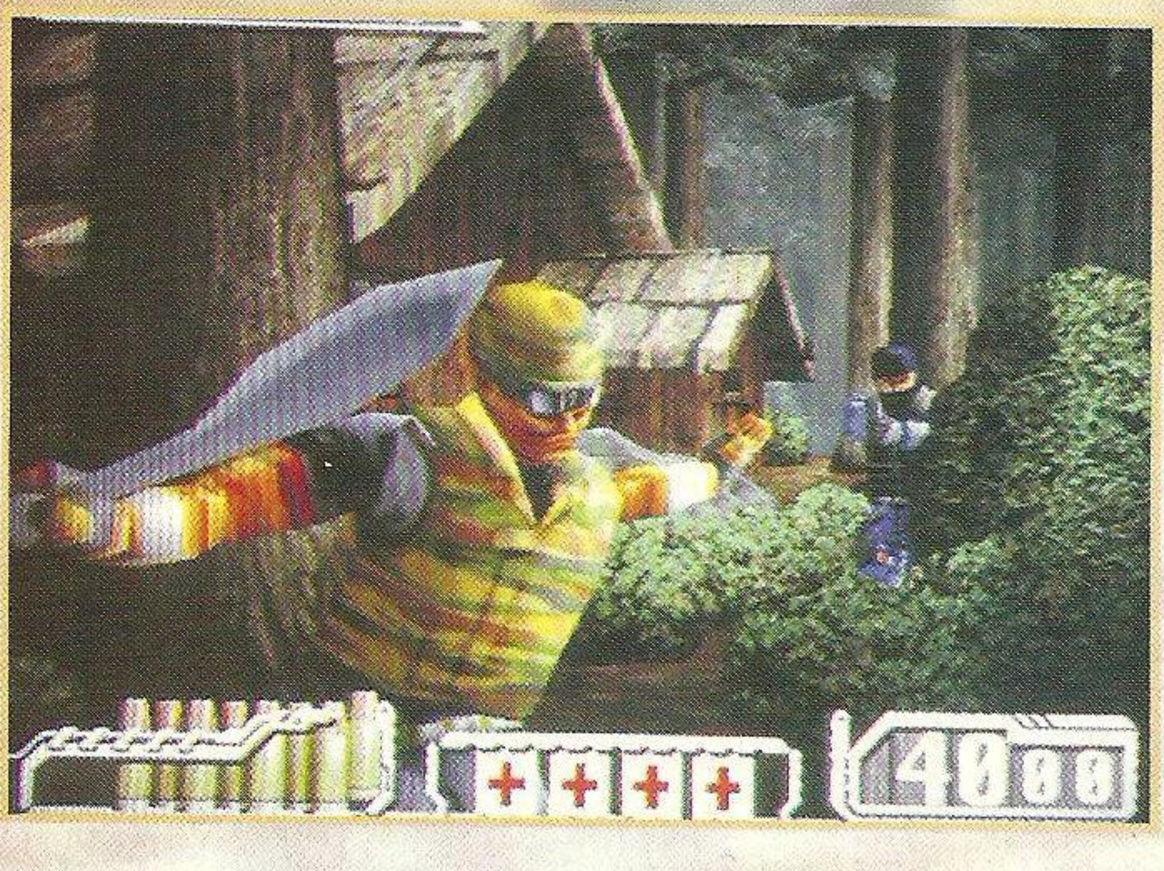
Time Crisis 2

Wreszcie jest. Porządny, prawdziwy arcade z dwoma pistoletami. Z dwoma 29-calowymi ekranami. I z dwoma pedałami.

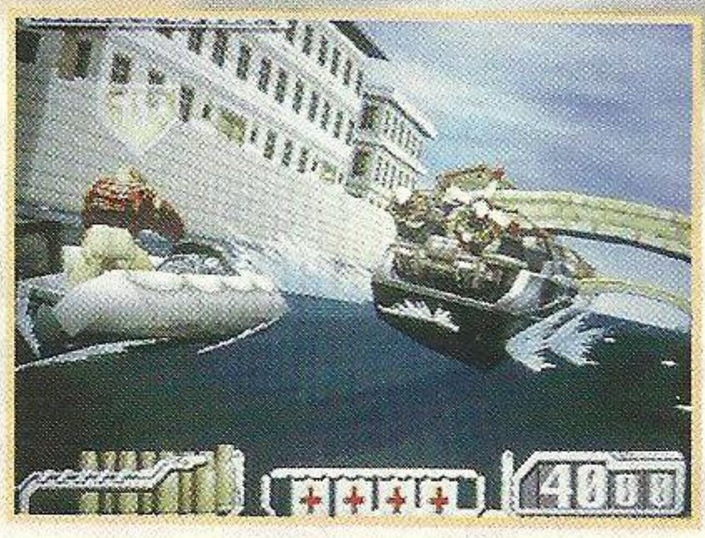
Jeżeli ta tendencja się utrzyma, to już za jakieś dziesięć lat osiem osób stanie przy automacie wielkości policyjnej strzelnicy i odda się przyjemności rozwalania wrażych sił w TC8. Na razie jednak, każdemu musi wystarczyć jeden dwuosobowy stand z dwoma sporymi monitorami. Umożliwiający prawdziwą kooperatywną rozgrywkę. Taką, w której jedna osoba widzi na ekranie poczynania drugiej i vice versa. Jednocześnie przebieg akcji na ekranie jednej postaci nieco różni się od tego co dzieje się na drugim. Jest tak dlatego, że obie postacie zmierzają do końca nieco innymi drogami.



TIME CRISIS 2 oferuje dwa tryby rozgrywki. Jeden - przeznaczony dla jednego gracza jest w zasadzie rozwinięciem części pierwszej - jest to po prostu strzelanie i ukrywanie się w nowych sceneriach. Jednak kolorów nabiera dopiero rozgrywka dwóch osób jednocześnie. Normalnie gry dwuosobowe sprowadzają się do tego, że dwóch gości naparza ze swoich pistoletów do nagle pojawiających się przeciwników. TIME CRISIS 2 zmienia tę konwencję. Przed każdym nowym etapem rozgrywki obaj gracze przemieszczają się po terenie i ukrywają w dwóch oddzielnych miejscach. Przez to siły przeciwników są podzielone, ponieważ muszą oni kryć ogniem dwa różne miejsca, w których kryją się bohaterowie. Przez to możliwe staje się zdejmowanie odwróconych plecami wrogów. Wtedy kiedy oni właśnie prują do twojego kumpla. Czasami, w momencie kiedy bohaterowie są w miejscach naprzeciwległych, możliwe jest przypadkowe postrzelenie. Akcja TIME CRISIS 2 sprawia wrażenie sporo szybszej niż ta z jedynki. Bohaterowie cały czas przemykają do przodu, przeciwników jest ze dwa razy więcej niż w jedynce, a etapy w pojazdach jeszcze bardziej nakręcają atmosferę. Zwiększyła się również ilość przeszkód, które należy omijać (jak np. przewody wysokiego napięcia podczas jazdy pociągiem). Trafiają się też momenty szalonych pościgów. W pewnym momencie gracz dosiada skutera wodnego i zaczyna przecinać fale, niszcząc dziesiątki podobnych skuterów z niezbyt przyjazną zawartością. Zupełnie nowego wymiaru nabierają w TC2 walki z bossami. Np. starcie z potężnym osiłkiem na dachu pociągu sprowadza się do naprzemiennego punktowania gościa, kiedy odwraca się plecami próbując uszkodzić grającego na drugim monitorze kumpla.



W TIME CRISIS 2 wszystko zmieniło się na dobre. Grafika trochę się wygładziła, postacie są mniej kwadratowe, a scenerie (dżungla, pociąg, fabryka, rynek miasta) bardzo różnorodne. Dodanie trybu kooperacji wniosło do gry bardzo dużo świeżości, a chowanie wciąż wydaje się bardzo świeżym pomysłem. Ciekawe czym odpowie Sega? Podobno już rozpoczęły się prace nad konwersją TC2 na PSX-a. Jedynym sensownym sposobem rozwiązania sprawy gry dwuosobowej wydaje się tutaj link cable i dwa różne telewizory. Oprócz tego położony na ziemi pad do przyciskania nogą (bo przycisk na pistolecie to nie to samo) i... Zaraz. Na to przyjdzie trochę zaczekać. **[banan]**



GAME BOY™ NINTENDO 64

AMERICAN COMPUTER & GAMES LTD.

Nintendo®

American Computer & Games

Ul. Przasnyska 6a, 01-756 Warszawa

tel. (22) 639 73 11 - 14, fax (22) 639 73 15, E-mail: acg@acg.com.pl

Produkty Nintendo można nabyć w halach Geant, Real, Makro Cash & Carry oraz Ahold & Allkauf a ponadto w miastach: **BIELSKO-BIAŁA**: Digitel, ul. Goleszowska 2/80; **GLIWICE**: JANA, Gliwickie Centrum Handlowe, ul. Barlickiego 4; **JELENIA GÓRA**: PPHU Omega, ul. Powstańców Śląskich 22A; **KATOWICE**: Catom, DH Skarbek, ul. Mickiewicza 4; Gepard, ul. Skargi 6; **ŁÓDŹ**: Arete, DH Central, róg Piotrkowskiej i Mickiewicza; Macac, ul. Piotrkowska 42; **PŁOCK**: Centrum Handlowe Tiger, ul. Sienkiewicza 48; **POZNAŃ**: Tewimex, ul. Dworkowa 14; **TORUŃ**: F.H. Aria, ul. Konstytucji 3 Maja 10; **WARSZAWA**: DT Junior, ul. Marszałkowska 104/122; DT Smyk, ul. Krucza 50; Panorama, ul. Witosa 31; PHP Ditkom Sp. z o.o., Pl. Wilsona 4; RSC, Hala Człuchowska I piętro, ul. Człuchowska 25.

NOWA SIEDZIBA
UWAGA

■ Wydawca: Konami ■ Platforma: Playstation ■ Termin: Marzec 1999

Metal Gear Solid

**Czy jest wystarczająco dobry?
Czy spełnił pokładane w nim oczekiwania?
Czy rzeczywiście jest jedną z najlepszych
gier na Playstation?**

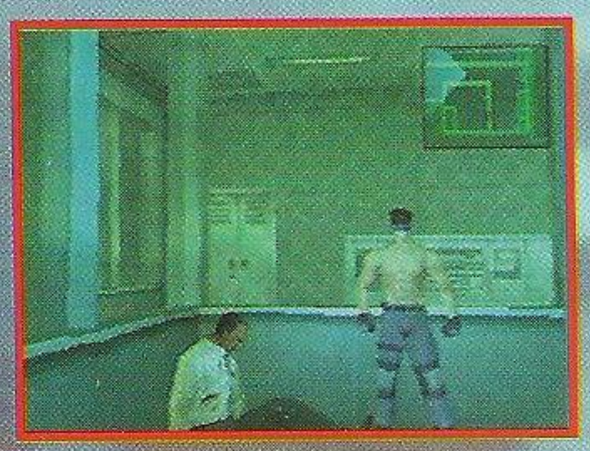
Te i inne pytania cisną się na usta każdemu, kto śledził poczynania niejakiego Hideo Kojimy - ojca Solid Snake'a. To właśnie on spowodował całe to zamieszanie wydając w 1987 roku grę zatytułowaną METAL GEAR. Jako pierwsza wprowadzała ona gracza w rolę doskonale wyszkolonego komandosa, którego zadaniem nie jest wykoszenie wszystkich napotkanych wrogów. W przeciwieństwie do innych tytułów, tutaj gracz miał ich przede wszystkim unikać. Pomysł chwycił. I oprócz staroci, o których możecie poczytać poniżej, zaowocował wydaną niedawno w Japonii grą.

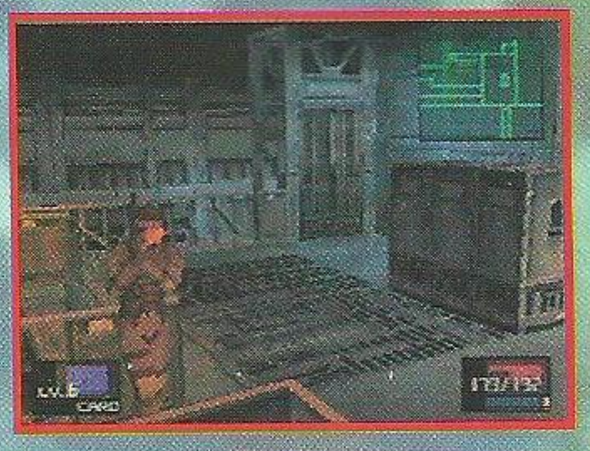
Wróćmy jednak do postawionych na początku pytań. O ile zadecydowanie o tym, czy MGS jest najlepszą rzeczą jaka mogła przytrafić się posiadaczom Soniaka jest sprawą gustu, o tyle kilku faktów kwestionować po prostu nie można.

Wygląd. Graficznie MGS nie zachwyca. Po prostu. Tekstury są bardzo ziarniste i wyglądają na wszystkich zbliżeniach dosyć topornie. Gra nie jest też przy tym specjalnie kolorowa, ale akurat na tej oszczędności MGS tylko zyskał. Bowiem za pomocą tej ograniczonej palety barw udało się programistom z Konami osiągnąć doskonały efekt. Przejmującego, bijącego od telewizora chłodu. Które potęgowane jest jeszcze sypiącym w niektórych lokacjach śniegiem i parą buchającą z ust postaci - zarówno Snake'a jak i strażników. Wrażenie to potęgują lokacje, których akcja rozgrywa się w pomieszczeniach fabrycznych z wielkim basenem roztopionego metalu. To pomieszczenie doskonale kontrastuje z całą resztą bazy. I tylko potęguje uczucie zimna w innych, kiedy się je opuszcza. Wracając jednak do grafiki - na pierwszy rzut oka gra wygląda nieco topornie. Wady? Niekoniecznie. Bardzo szybko okazuje się, że nakładu pracy grafików po prostu nie można nie docenić. Wystarczy bowiem w dowolnym miejscu przerzucić się na widok z oczu Snake'a. Wyraźnie widać wtedy, że każdy obiekt - czy jest to biurko, komputer, łóżko czy nawet kibel - jest starannie opracowany, w pełnym trójwymiarze. I chociaż większą część czasu gry wystarczy widok "z góry" (kamera jest ustawiona bezpośrednio nad głową bohatera), to jednak dobrze wiedzieć, że wszystkie te otaczające nas przedmioty nie są jakimiś ściemnionymi bitmapami. Przy okazji - w MGS-ie nie ma żadnego motion capture. Wszystkie czynności jakich podejmuje się Snake czy jego przeciwnicy zostały żmudnie zanimowane ręcznie. Klatka po klatce. Widząc jak Solid przerzuca chwytanych przeciwników, skręca im karki czy strzela z karabinu dosyć trudno oprzeć się wrażeniu, że jednak ludzie Kojimy posłużyli się tu jakimś modelem. Ale tak nie było.

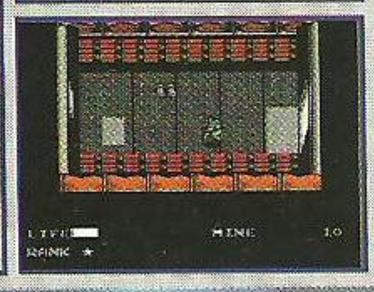
Gra jest bardzo bogata w przerywniki. Dzielą się one na trzy grupy. Pierwsza to nieinteraktywne animacje liczone w czasie rzeczywistym, w oparciu o engine gry. Grupa druga to momenty rozmów przez vidcom, rozgrywające się na oddzielnej planszy, na której widnieje twarz Snake'a oraz jego rozmówcy (bądź rozmówczyni). Są one dowodem na to, że Kojima nie starał się na siłę upiększać gry. Zadbał jednak o to, aby gracze w żadnym momencie trwania przygody nie poczuli, że coś tu jest sztuczne. Jest to bardzo dobre rozwiązanie. Pogłębia tylko (krótkotrwałą niestety) więź, jaka wytwarza się pomiędzy osobami po obydwu stronach ekranu. Na koniec grupa trzecia, czyli filmy - prawdziwe filmy dokumentalne (np. piękny wybuch bomby atomowej...), które mają wprowadzać w klimat.

Dźwięk to zupełnie osobna sprawa. Właśnie - dźwięk, nie muzyka. Muzyki w MGSie raczej nie ma zbyt wiele. Czasami wchodzi ona w momentach, kiedy sytuacja wymaga podkreślenia. Jest wtedy dramatyczna albo niepokojąca. Na pierwszy plan wysuwa się jednak oprawa dźwiękowa. W zasadzie każde pomieszczenie ma swoje własne nagłośnienie. Stopy Snake'a inny rytm wybijają na metalowym kratowanym chodniku, inne na betonowej posadzce a jeszcze inne na obsypanej śniegiem ziemi. Każda broń ma swoje własne brzmienie, a dźwięk pocisków trafiających w ciała aż budzi dreszcze. Oprawa dźwiękowa jest jednym słowem bardzo realistyczna. Na osobną wzmiankę zasługują jednak dialogi. Wszystkie, co do jednego są mówione. Dopiero kiedy wyłączy się konsolę i spróbuje zagrać w coś innego, gdzie pojawiają się same literki, widać jak wiele znaczy przekaz werbalny. A kiedy już gra zostanie przełożona na angielski - wtedy to dopiero będzie uczta. Jednak te wszystkie rozmowy mają też swoje minusy. Grając w MGS-a któryś raz z rzędu można zwątpić wysłuchując te przeklęte "10 razy więcej niż w przeciętnej Hollywoodzkiej produkcji" dialogi. Tym bardziej, że animacje real-

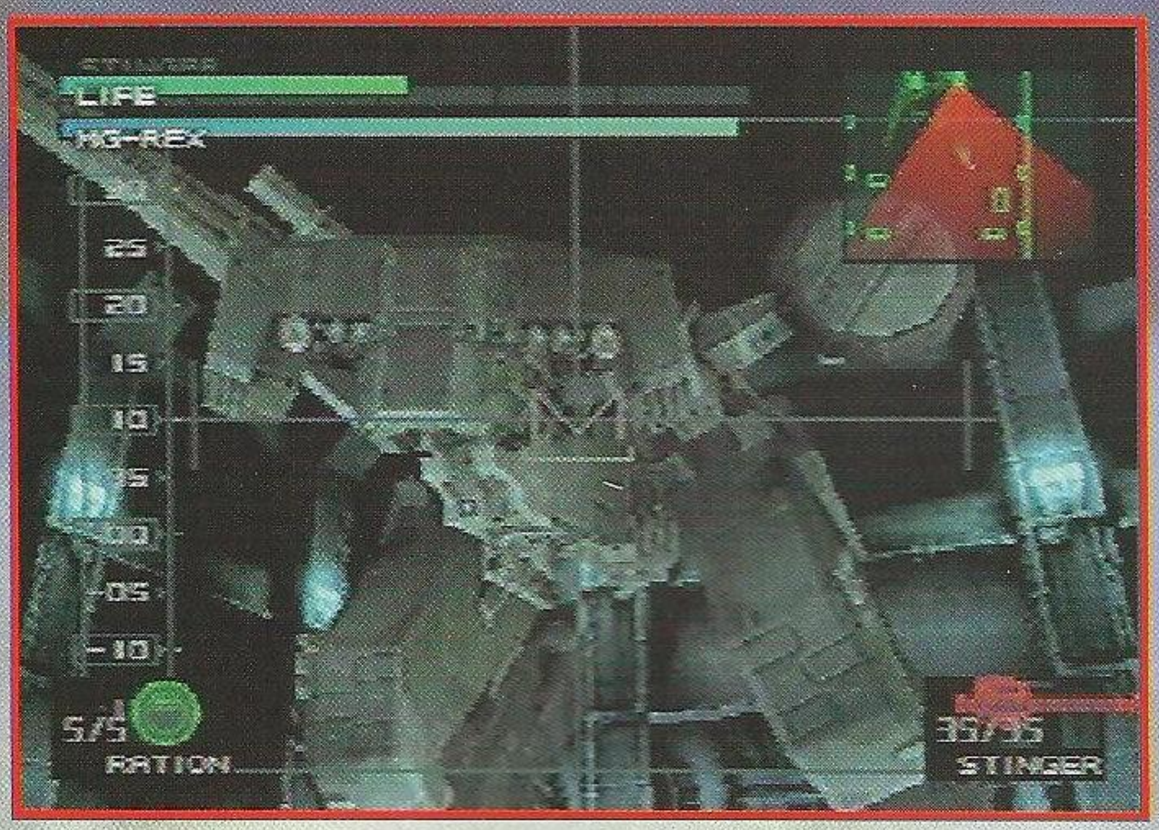




METAL GEAR (MSX)



Miejsce Akcji: Outer Heaven (Południowa Afryka)
Czas: Lata 90
Wydana w 1987 roku. Pierwsza gra Hideo Kojimy zrobiona dla Konami. Opowiada o misji, w którą został wysłany Snake po tym, jak zaginął poprzedni agent - Grey Fox. Okazuje się, że w Outer Heaven zarządza pewien bardzo nieprzyjemny najemnik o dezorientującym wszystkich imeniu Big Boss. W małym kraiku gdzieś na obrzeżach Południowej Afryki oddał się rozkoszy przygotowywania śmiercionośnej broni - Metal Geara. Wielkiego mecha wyposażonego w głowicę atomową. METAL GEAR wyznaczył kilka standardów, z których do tej pory Snake'owi nie udało się otrząsnąć. Zawsze są pistolety z tłumikami, wyrzutnie z kierowanymi pociskami, stukanie w ściany, transmitery z częstotliwościami, pełzanie po szybach wentylacyjnych. No i zdrada (Big Boss to nie kto inny jak szef Foxhounda, który wysłał Snake'a w misję).



time'owe można skippować. Ale dialogi na vidcomie trzeba już przewijać po każdej wypowiadanej przez postać kwestii. Najdłuższą vidcomową rozmowę obliczyłem na jakieś 20 minut. Żeby całą ją przewinąć trzeba wcisnąć biednego X-a jakieś czterdzieści razy.

Jak na tle tej pięknej oprawy i realistycznego dźwięku wypada gra? Czy jej miodność dorasta do miana najlepszej gry na PSX-a?

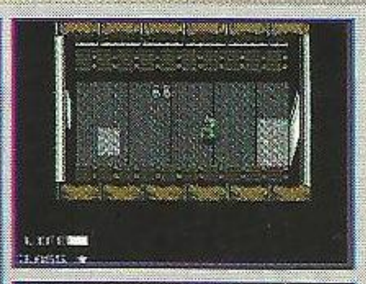
Koncentrując się na rozgrywce trzeba przyznać, że system sterowania zasługuje na wysokie uznanie. O ile próbując sił w samym demie jeszcze nie mogłem wypowiedzieć się na ten temat w pełni obiektywnie, o tyle teraz mogę zrobić to spokojnie. Sterowanie i obsługa pokaźnej dosyć kieszeni jest niezwykle wygodna. Umieszczenie pod R-em i L-em opcji scrollowania listy kolejno: przedmiotów i broni bardzo ułatwia życie w sytuacji kiedy za plecami biegnie właśnie trzech strażników, a z otworów w suficie wydobywa się trujący gaz. Dodatkowo - otwarcie kieszeni powoduje zamrożenie ekranu - decyzje można więc podejmować na spokojnie. Bardzo wygodne jest też korzystanie z przedmiotów - np. karty do drzwi wystarczy trzymać w dłoni, a te już usłużnie otworzą swe podwoje w oczekiwaniu na gościa. Również sam fakt rozdzielenia inwentarza na dwie części - broń i całą resztę, bardzo ułatwia sprawę.

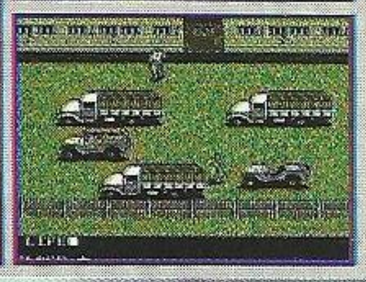
Bardzo istotną rolę w grze odgrywają występujące w niej postacie. Nie chodzi mi tutaj jednak o Snake'a czy jego przełożonych, ale o grupkę komandosów z Foxhounda - bossów, z którymi przyjdzie się potykać. Są nimi w kolejności: Decoy Octopuss - mistrz kamuflażu, nikt nie zna jego prawdziwej tożsamości, Revolver Ocelot - zapatrzony w westerny dziadyga wspaniale posługujący się swoimi koltami, Psycho Mantis - władający potężnymi telekinetycznymi mocami, niepokojący porąbaniec, Sniper Wolf - kobieta - snajper o zimnym sercu i sokolim wzroku oraz Vulcan Raven - potężny eskimo-afrykański szaman otoczony krukami i trzymający w rękach wielkiego Vulcana. Jest jeszcze ninja - Fox (pół człowiek-pół cyborg) oraz Liquid Snake - główny zły. Nie będę się nad nimi rozwodził, ale Psycho Mantis (rodem z "Nekroskopu") raczej na stałe zagości w panteonie "złych". Tuż obok Sephirotha.

MGS jest niemalże idealną grą. Do czasu ukończenia. Ilość zaskakujących elementów ożywiających i tak bardzo wciągającą i barwną fabułę oraz wszystkie zwroty akcji, z trudem dają się pomieścić w jednej nie tak wcale długiej grze. Ale za drugim razem smakują już tak samo dobrze jak pizza z groszkiem z Centralnego. Cała wielkość MGS-a kończy się w momencie kiedy zdumionym oczom gracza ukazuje się ten przerażający film biegnący podczas napisów końcowych. Po prostu na deser nie zostaje nic. To znaczy niezupełnie. Kończąc grę (w zależności od tego, które z dwóch zakończeń nas dosięgnie) dostajemy albo bandankę (niekończący się zapas amunicji przy rozpoczęciu od nowa), albo skafander termooptyczny (dający noszącemu go niewidzialność). Nie muszę chyba dodawać, że gracz zostaje nagrodzony za swoje trudy czymś w rodzaju oficjalnych tipsów (nieśmiertelność - wstukaj trzy razy X, potem wychyl gałkę w drugim padzie w lewo i gwizdnij; niewidzialność - to samo, tyle że w odwrotnej kolejności). Jakaż to satysfakcja.

Niestety jednak gra nie ustrzegła się kilku wad. Po pierwsze - jest zdecydowanie za krótka, a ponowne odgrywanie roli Snake'a nie daje wystarczająco dużo satysfakcji. Druga sprawa to pewne niedociągnięcia. Znikanie ciał zabitych przeciwników, niemożność dobijania ogłuszonych, brak możliwości podnoszenia broni zabitym, bardzo szybki powrót na stanowiska po ogłoszonym niedawno alarmie... To tylko kilka z nich. Nie udaje się im co prawda zniweczyć miodności MGSa, ale odrobinę ją rozrzedzają.

Jednak tutaj macie tylko garść faktów dotyczących MGSa. Szczegóły oraz bilans - w recenzji, jak tylko trafi do nas wersja PAL. Kiedy? Marzec '99 wydaje się prawdopodobnym terminem... **[banan]**



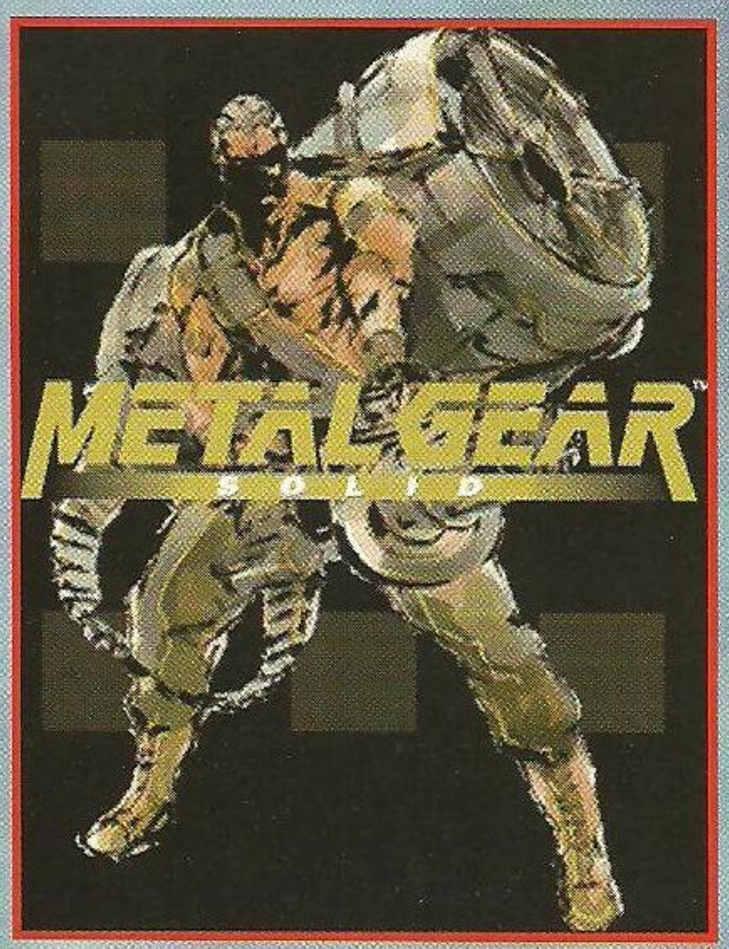


METAL GEAR (NES)

Miejsce Akcji: Outer Heaven (Południowa Afryka)
Czas: Lata 90
Wydana w 1987 roku. Pierwsza gra Hideo Kojimy zrobiona dla Konami. Brawo czujny czytelniku. Tak, to prawie dokładnie ta sama gra co na stronie obok. I w zasadzie tekst też mógłby być bliźniaczo podobny. Ale jednak pewne różnice są.
Otóż widząc jaką popularnością METAL GEAR cieszy się w Japonii, Konami postanowiło wydać go również w Stanach. Gdzie zresztą, zaraz po wydaniu na przełomie 1987/88 zrobił furorę.
Gra charakteryzowała się dokładnie tą samą fabułą co wersja na MSX-a, jednak zmieniło się parę elementów samego wykonania. Dopracowana została grafika i interfejs, doszło kilka nowych lokacji - taki wiosenny Cheeseburger Deluxe.

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation - METAL GEAR SOLID - także wśród nas wywołuje ogromne emocje, przeradzające się czasem w długotrwałe dyskusje.

BANAN: MGS szanse miał małe. Bardzo małe. Zanim jeszcze w ogóle ukazała się grywalna wersja już dzierżył w rękach sporą pulę nagród, nadawanych przy różnych okazjach. W sumie dwa lata z rzędu wygrywał E3. I dlatego nie ma się co dziwić. METAL GEAR SOLID jest czymś świetnym. Jest czymś niezwykłym. Jest czymś, co nie jest tak dobre jak miało być.



GRABARZ: Nie zgodzę się z Tobą. Nie zakładaj, że MGS miał być grą w pełni oryginalną i niepowtarzalną. Wydaje mi się, że polityka Konami nie miała na celu wyprodukowania gry nowatorskiej - jak to sugerujesz, ale nowoczesnego supersprzedawalnego produktu!

BANAN: No, nie wiem. MGS nie dostał dwóch nagród E3 za to, że zapowiadał się na nowoczesny, supersprzedawalny produkt. Raczej za to, że zapowiadał się na grę wybijającą się ponad wszystko co zostało stworzone do tej pory. MGS miał być jedną z tych gier-powodów, dla których ludzie kupują PSX-a (pierwszą był FFVII). A czy rzeczywiście taki jest? Czy rzeczywiście ktoś kupi Soniaka tylko dlatego, że będzie mógł sobie zagrać w film trwający 8-10 godzin?

GRABARZ: Fakt - filmów tam sporo. A co do kupna PSXa, to chyba nie kupuje się konsoli dla jednej gry. Jedna gra po prostu przeważa o decyzji. MGS ma odpowiednią wagę, da radę i to pewnie w niejednym przypadku. A jeśli już o nowatorskości, MGS nie wybił się ponad wszystko, bo TENCHU złapało go za pięty. Jako zwolennik spiskowej teorii dziejów uważam, że E3 są zbyt dużymi targami, żeby nagroda była przyznawana przypadkowo. Wiesz co mam na myśli. I to dwa lata z rzędu. Że nie miał to być bestseller? Spójrz: po pierwsze informacje o grze regularnie ciekły z firmy, nie dając wygasnąć ciekawości klientów. Po drugie na światło dzienne wypłynęły co najmniej dwa dema gry, w tym jedno sprzedawane za połowę ceny produktu końcowego! Po trzecie postacie. Bossowie nie są oryginalni, ale są specyficzni. Założę się o trzy kilo krówek, że w Japonii są już figurki Psycho Mantis, Ninja i całej reszty. Co będzie wkrótce? Bandany a la Solid Snake? W więzieniu Snake dostaje ketchup do charakteryzacji... może i ketchup a la Snake. Kto wie?

BANAN: Cóż, faktem jest, że mamy tu do czynienia z grą bardzo dobrą, która jednak po dwóch - trzech razach staje się dla przeciętnego gracza bezużyteczna. Bo ileż razy można przechodzić tę samą nie kryjącą prawie żadnych nowych elementów grę. Nawet bezkonkurencyjną? Nawet taką, w której jeden z bossów nazywa się Vulcan Raven i jest czarnoskórym szamanem dzierżącym w dłoniach wielkiego Vulcana? Niewiele. W Stanach nazywają to "low replay value". Zaznaczam - chodzi mi o graczy przeciętnych, a nie hardcore'owców, którzy po każdym zabiciu przeciwnika szybko przypalają Snake'owi papierosa, a Psycho Mantisa rozwalają bez gogli na podczerwień...

GRABARZ: Któryś z recenzentów zachodnich zauważył, że MGS jest wspaniałą grą do wypożyczalni. Przejść ją trzy razy to góra dla 75% graczy, a to dlatego, że gra jest szalenie liniowa. Nie pozostawia żadnej dowolności... no chyba, że liczyć fakt, iż po skończonej grze dostajesz ekwipunek, który czyni Cię praktycznie niepokonanym przy następnej próbie gry. Zupełnie inaczej odebrałem TENCHU - grę, w której naprawdę możesz się pobawić i która sprawia wiele radości za każdym razem. To jest przykład gry-skradanki do domu.

BANAN: Śmieszna sprawa. MGS to chyba jedyna gra, która ściąga z pomysłów, które od niej ściągnęła inna gra. Zanim jeszcze MGS powstał. Brzmi to trochę jak bredzenie chorego, ale powoli... Najpierw był koncept MGS-a...

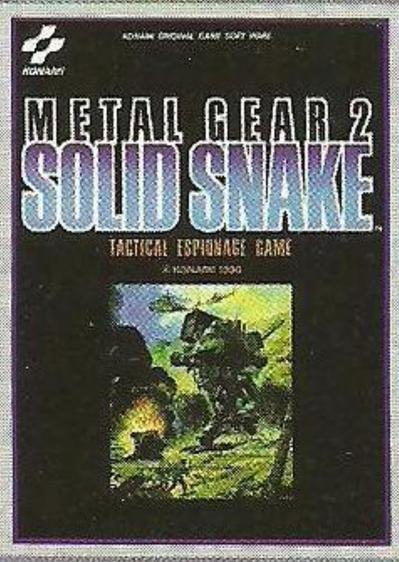
GRABARZ: ...czyli gry-skradanki.

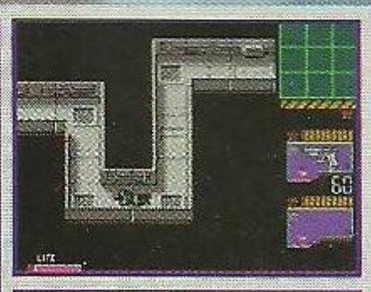
BANAN: Właśnie - pierwszej na świecie skradanki. Tyle tylko, że cały świat dowiedział się wtedy o co będzie chodziło w grze. Teoretycznie. I kiedy ludzie Hideoo Kojimy spokojnie, nie przemęczając się projektowali swoją grę taktycznego espionażu, pewni ludzie zrobili to co trzeba. Wydali grę, która oprócz opowiadania jaką to skradanką będzie, właśnie ową skradanką była. TENCHU. I przez to po ukazaniu się MGSa wyglądało tak jakby ludzie z Konami skopiowali w nim z TENCHU; który skopiował z MGS-a.

GRABARZ: To pewnie nie jest takie zawiłe. Wiadomo, że TENCHU skopiował MGSa. MGS należy mimo wszystko traktować jako pierwszą skradankę. Nie mniej spójrz na profesjonalną politykę Sony: zrobili wspaniałą grę, która wsparła się na innym tytule. Stanowiła przez długi czas jego ekwiwalent i jeszcze długo "postanowi" - w Polsce TENCHU ukaże się w październiku, a MGS? TENCHU wyjdzie też na blaszaka... Wracając jednak: ze świecą szukać recenzji TENCHU, w której nie padają słowa METAL GEAR SOLID. Czy to nie sprytne? Na pewno nie było to bezcelowe. Pozostaje tylko pytanie, która gra tak naprawdę jest lepsza?

BANAN: To chyba kwestia gustu. Pomimo, że tak jadę na MGS-a, to jednak podobał mi się on bardziej niż TENCHU. Ten jest po prostu zbyt japoński. Jednak i MGS ma pewną wadę. Jest realistyczny tam gdzie to sobie pan Kojima zażyczył. Chociażby strażnicy. Po klapsie w dziąsło padają na ziemię, po czym wstają, biegają przez kilka sekund w kółko i wracają do swojej marszruty. No nie wiem. Ale to dosyć grubymi nićmi szyte.

GRABARZ: Racja. Wydaje mi się, że MGSa nazwać trzeba grą pełną gębą. Więcej tam plastiku, niż realizmu. Na wymienianie wszystkich "sztuczności" zmarnowalibyśmy pewnie więcej czasu, niż przejście całej gry. Można natomiast zastanowić się: dlaczego? Dlaczego MGS kuleje pod względem realizmu? Śmiem twierdzić, że rozwaliły go te nieszczęsne 2 MB RAMu. Bo tak naprawdę, pomijając filmiki - gra jest bardzo krótka! Nie mówię już o drugim kompakcie, który lokacji ma tyle co kot napłakał i latasz po nich w kółko. No nieszczęsny realizm, który w MGS'ie jest pierwszą ofiarą Snake'a.



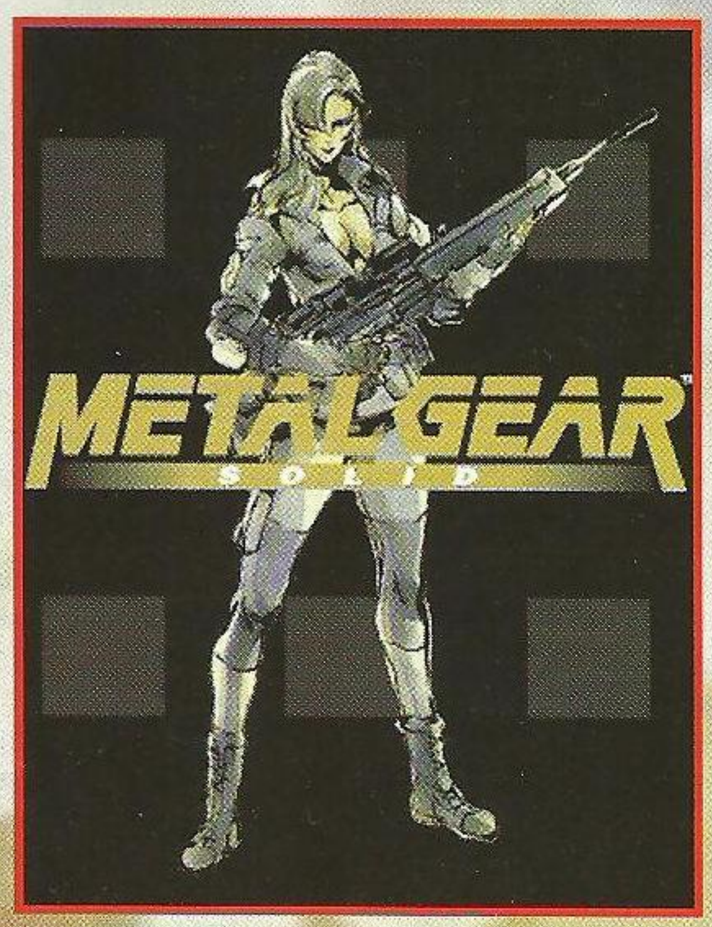


METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (MSX)

Miejsce Akcji: Zanzibar
Czas: 1999 rok
Na Ziemi właśnie trwa proces pokojowego rozbrajania potęg atomowych. Jednak w czasie kiedy większość krajów pozbywa się swoich śmiercionośnych ładunków, najemnicy z nowopowstałego na Środkowym Wschodzie państwa (tak mówi gra, a nie historia) dokonują kilku wypadów. I w rezultacie, po tym jak już się cały świat nuklearnie rozbroił, Zanzibar pozostaje jedynym na Ziemi mocarstwem wyposażonym w gabinet z czerwonym guzikiem. Jakby tego było mało, Zanzibarczycy porywają też naukowca, który odkrył nowy mikroorganizm o nazwie Oilix. Mikroorganizm ten potrafi wytwarzać najwyższej jakości ropę naftową z jej surowych pokładów. Dr Kio Marv - odkrywca Oilixa został schwytany, ponieważ Zanzibar chce stać się nowym potentatem na rynku czarnego złota. No więc co robi cała, struchlała, reszta świata? Wysyła Snake'a. Na gigantycznym, jak na owe czasy (rok 1990) carcie. 4-megabitowym!

BANAN: Nie zapominajmy jednak, że gra ma mnóstwo ciekawych elementów. Samotny komandos + wielka fabryczna hala + postacie z osobowościami = !!! Ale przez tę jej przeklętą famę zauważa się tylko wady. Po prostu skierowane na MGS-a reflektory są zbyt silne. I bezlitośnie ujawniają wszystkie jego wady.

GRABARZ: Taki samotny to on znowu nie jest... ale masz rację. Spodziewaliśmy się chyba zbyt wiele. Mimo, że gra jest bardzo dobra, chyba nie ustrzeże się "kręceń nosem". Pytanie - czy można to poczytywać za nauczkę dla producentów? Pewnie nie. MGS już jest grą kultową i zarobi mnóstwo pieniędzy. Skłonny jestem sądzić, że ludzie w Konami zakładali malkontenctwo odbiorców, lecz wiedzieli, że będzie to nie wpływający na sprzedaż efekt uboczny "polityki bestselleru". No i powtarzam: MGS nie jest grą złą!



BANAN: Bez wątpienia jest to produkt bardzo dobry jeżeli chodzi o akcję. I jest przeraźliwie bliski ideałowi "filmowej" gry. Pełnej dialogów (podobno jest ich tutaj 10 razy więcej niż w przeciętnej Holywoodzkiej produkcji), bardzo wyrazistych postaci i zagrań znanych ze srebrnego ekranu. Nawet sposób przedstawiania akcji i filmowe zagrywki jak wprowadzenie do pierwszego spotkania z Foxem - ninją, rozmowa z ranną Sniper Wolf, czy w ogóle wszyscy ci na wpół martwi bossowie udzielający Snake'owi ostatnich porad wraz z gasnącym oddechem.... Ale czego się spodziewać - Kojima aspirował kiedyś do bycia reżyserem. A spełnił się właśnie przy MGSie.

GRABARZ: Wspomnę jeszcze sposób w jaki umierają bossowie w MGSie. Nie jest to po prostu "kolejny przeciwnik". Są to wstrząsające, dramatyczne sceny, niektóre godne oklasków na stojąco.

BANAN: Ma to swoje zalety. Śmierć Foxa po prostu wyciska łzy z oczu... Ale ma i wady. Dlaczego każdy ginie tu jak w chińskim filmie wojennym - poprzedzając moment zejścia kilkuminutowym monologiem? I co z tego, że przed chwilą wszedł na 10 min przeciwpiechotnych czy osiem razy dostał w głowę z karabinu snajperskiego? Tak naprawdę tylko mój ulubiony Vulcan Raven fajnie umarł...

GRABARZ: Bo to gra! Gra! Gra! I trupy znikają w oczach, i strażnicy nie widzą Cię, ani nie słyszą kiedy tupiesz po stalowych kratach!

BANAN: Ale jak w ściany pukasz albo wdepniesz w kałużę to słyszą. I gdzie tu konsekwencja?

GRABARZ: Raven był wspaniały, fakt. A z tymi bossami pewnie nie pójdzie tak łatwo, są zbyt pełnymi postaciami. Węszę MGS Mythologies: Vulcan Raven, albo może książki o przygodach Psycho Mantis i Ninja (moi ulubieńcy), zanim trafili do nieszczęsnej bazy. Wcale bym się nie zdziwił.

BANAN: Powróćmy na chwilę do filmowych akcji. Kto chce oglądać po dziesięć razy film, który nie nazywa się "Gwiezdne coštam" ?...

GRABARZ: Ty nie. Ale zapewne nie nagrywasz odcinków Beverly Hills 90210...

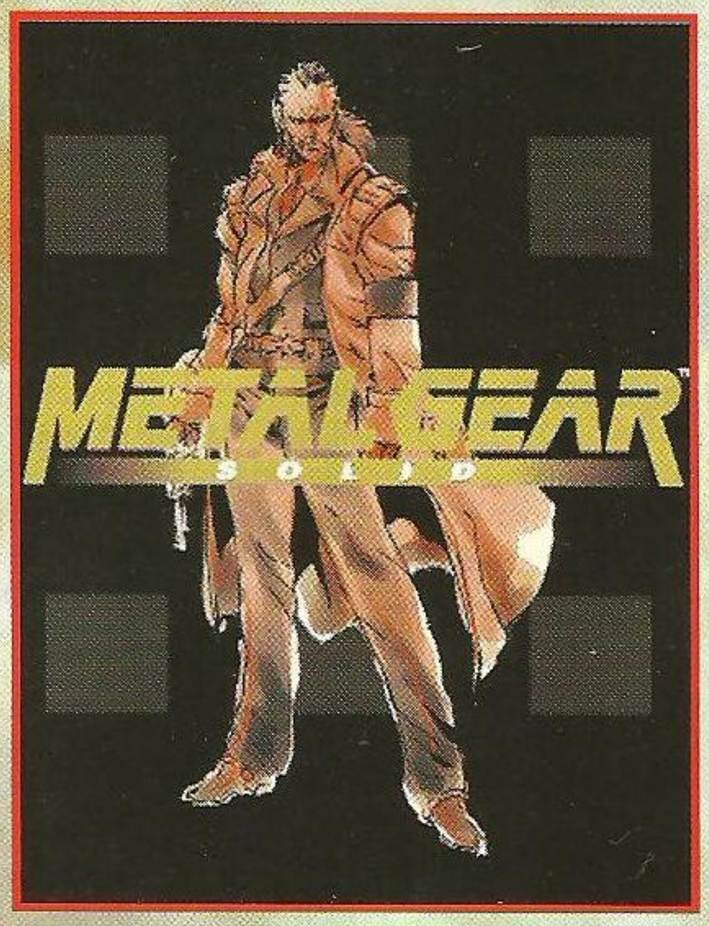
BANAN: Faktycznie, już nie. Ostatnia seria jest już nędzna.

GRABRZ: ...i nie oglądasz po tysiąc razy półnagiego Brandona. Nigdy nie mów "nigdy". Skoro są ludzie, których ekscytuje Beverly - na pewno są i tacy, których zachwyci produkt o niebo lepszy - MGS (Snake zresztą też w kilku scenach jest półnagi... hi hi).

BANAN: Tak, ale Beverly Hills nie wniesie do gatunku filmowego wiele, a MGS do gier wniósł bardzo dużo. Jeszcze zanim się ukazał. Bo jak mało który inny tytuł jest tak odarty z tajemnic przez te dwuletnie przygotowania. I jednocześnie tak płytki, kiedy już się go skończy. Wszystkie soki dał z siebie wycisnąć na długo przed pojawieniem się na rynku. Teraz pozostało już bardzo niewiele. Naturalnie niedługo sypnie MGS-klonami na prawo i lewo. Aż dziw, że był tylko jeden TENCHU (no i nadchodzi RISING SUN: THE SAMURAI GUNMAN). Czyli - jest słabo.

GRABARZ: To ja chyba powinienem być pesymistą. "De gustibus non est disputandum" - "o gustach się nie dyskutuje", ale uważam, że nie masz racji. MGS wcale nie jest grą płytką - wiele wyjaśni nam wersja PAL, kiedy zrozumiemy wreszcie co mówią bohaterowie. Zobaczysz. Co do klonów MGSa, czy też skradanek w ogóle - nie mam nic przeciwko. Wręcz przeciwnie: skradanki to mój ulubiony typ gier, a jak dotąd przy obydwu bawiłem się wspaniale (mówię o TENCHU i METAL GEAR SOLID). Pewnie burkniesz pod nosem: "do trzech razy sztuka". Ja jednak wciąż mam nadzieję, a jak mówi przysłowie: "Nadzieja matką tych, którzy mają zawsze szczęście".

BANAN: No tak. Nie powinno się już teraz ferować wyroków na temat MGS-a na podstawie jego importowanej wersji. Ale też nie to chciałem powiedzieć. Wiem, że gra ma być głęboka, wiem, że jej poziom trudności bardzo wzrośnie w tej wersji, która trafi na nasz kontynent (podobno wersja japońska to najłatwiejszy poziom trudności z europejskiej). Ale ja chciałem więcej! Więcej ponad secrety takie jak wyszukiwanie PSX-a ukrytego w laboratorium czy bieganie w "czapce-niewidce"! Ja bardzo chciałbym grać dalej w MGS-a. Przechodzić go na nowe sposoby. Wynajdywać nowe lokacje, przedmioty... Ale nie mogę. I dlatego z podniesioną głową patrzę w przyszłość. I, podobnie jak Ty - ufam...



GRABARZ: MGS jest grą prościutką. Z początku nawet brzydko sobie myślałem o Japończykach, że mają graczy za ćwierćmózgów. Ale skoro ma być trudniej, to przepraszam. Skończyłem tę grę trzy razy i logicznie rozumując zdziwię się bardzo jeśli czegoś jeszcze nie widziałem. Za trzecim razem sprawdziłem wszystkie drzwi, a nawet opukałem ściany na większości poziomów, czy nie można by wysadzić ich C4. Modlę się, żeby było w tej grze coś jeszcze. I wiem, ze tam coś jest. Ale może jestem tylko MGSowym Foxem Mulderem? Oby nie. Poczekajmy na następny przeciek. Czy ja też powinienem powiedzieć coś wzniosłego?... Przychodzi mi na myśl tylko jedno: dziękuję za miłą dyskusję.

BANAN: Dziękuję i ja.

SNAKE'S REVENGE (NES)

Miejsce Akcji: Okolice wyspy Ishkabibil
Czas: Początek 2000 roku
Już kretyńska nazwa miejsca, w którym toczy się akcja jest wyraźnym sygnałem, że coś jest nie tak. To niestety prawda. Przy tej produkcji Hideo Kojima nie ruszył nawet palcem. SNAKE'S REVENGE to próba nachapania się kasy na biednym Snake'u. Miała więcej akcji niż poprzednie części (jednego z bossów rozwala się gdzieś tak czterdziestoma minami), ale przez to gdzieś rozmył się cały duch gry. Nie jest zła. Ale nie jest też tak dobra jak poprzedniczki. No i główny zły nazywa się Hihgarolla Kockamamie.
I nie jest to tylko mój słaby żart. Raczej tragiczny - ludzi z Konami.

F.O.T.A.

Święta wojna z piractwem

Nundacja Ochrony Twórczości Audiowizualnej działa od pół roku. W tym czasie zdążyła już sporo namieszać na skostniałym i pełnym obiecanek polu walki z piractwem. Ewenementem jest to, że FOTA nie zasłynęła z powodu hucznych obietnic walki z piractwem. FOTA zasłynęła z powodu samej walki! Rozmawiamy z dyrektorem Fundacji - Mariuszem Kaczmarkiem.

N+: Kiedy i w jaki sposób powstała FOTA?

MK: FOTA powstała w 1994 roku. Głównym celem jej działania jest współpraca z i udzielanie pomocy organom ścigania w zwalczaniu piractwa wideo. Międzynarodowe stowarzyszenie, w skład którego wchodzi FOTA, czyli Motion Picture Association założyły największe wytwórnie filmowe na świecie - Universal, Paramount, Fox, Warner, MGM, Columbia Tristar i Disney. Do programu włączyły się największe firmy dystrybucyjne w Polsce - skupiające w rękach ponad 90% rynku obrotu kasetami wideo. Ponieważ na całym świecie rysuje się trend unifikacji nośnika - kiedyś był jasny podział i były to kasety magnetofonowe, kasety wideo i dyskietki. Nagle pojawiły się płyty kompaktowe, potem wyparły dyskietki, a w tej chwili stoimy u progu popularyzacji DVD - uniwersalnego nośnika audiowizualnego. I właśnie poprzez taką unifikację, wszystkie branże tzw. przemysłu rozrywkowego zaczęły myśleć wspólnymi kategoriami. Między innymi stąd wzięła się propozycja nawiązania ścisłej współpracy z Sony mająca na celu objęcie naszą ochroną również konsoli PlayStation. Po negocjacjach, które miały miejsce na początku maja podjęliśmy taką współpracę.

N+: Czym dokładnie zajmuje się FOTA?

MK: Żeby nie było wątpliwości, Fundacja nie jest organizacją detektywistyczną. My działamy na tym polu jako quasi-biegły. Jako instytucja posiadająca wiedzę specjalistyczną, która jest w stanie udzielić informacji prokuraturze, policji bądź sądom na temat tego, czy zabezpieczone w sprawie materiały dowodowe są oryginalne czy też pirackie. Jeżeli zaś są pirackie, to pomagamy ustalić czyje prawa zostały naruszone.

N+: A więc po krótkim wprowadzeniu przejdźmy do sedna. Jakimi sukcesami może poszczycić się FOTA?

MK: Przede wszystkim udało nam się spowodować szereg działań policyjnych w tych obszarach kraju, w których nic się do tej pory nie działo. Brak takich działań był spowodowany tym, że nie istniała instytucja, która mogłaby pomóc organom ścigania w sprawnym zakończeniu postępowania. W momencie kiedy pojawiła się FOTA organa ścigania czują się pewniejsze. Chodząc do wypożyczalni czy na bazary i zabezpieczając jakieś materiały dowodowe policjanci mogą być pewnie, że w szybkim czasie zostanie im udzielona odpowiedź czy taki towar pochodzi z legalnego źródła czy też nie.

N+: W zasadzie, taką odpowiedź mógłby dać każdy kto kiedykolwiek miał jakąś styczność z konsolą. Podejrzewam, że nie miałoby z tym kłopotu jakieś 99% naszych czytelników...

MK: Należy jednak pamiętać o tym, że samo określenie czy towar pochodzi z nielegalnego źródła czy nie, jest tylko pierwszym krokiem. W dalszej kolejności dochodzi do żmudnego procesu ustalania jakiej firmy interesy zostały naruszone, kto jest właścicielem praw autorskich itd.

N+: Czy może pan podać jakieś liczby, najlepiej takie robiące wrażenie, podsumowujące ilość akcji zainicjowanych przez FOTĘ?

MK: Nie wiem czy zainicjowanych to dobre słowo. Natomiast jeżeli chodzi o występowanie w charakterze tych quasi-biegłych to naliczyliśmy już ponad 1000 przypadków na terenie całego kraju.

N+: A jak przedstawia się ta sytuacja jeżeli chodzi o rynek pirackiego oprogramowania na PlayStation?

MK: W sumie, od marca przeprowadziliśmy prawie czterdzieści zarejestrowanych akcji, w których udało się nam doprowadzić do zatrzymania osób podejrzanych o rozprowadzanie nielegalnych kopii gier.

N+: Trzydzieści akcji w ciągu pół roku... To raczej niezbyt wiele.

■ Taki certyfikat otrzymują punkty sprzedaży oraz firmy, które wykażą się legalnością prowadzonej działalności.

MK: Jeżeli weźmie się pod uwagę ilość akcji przeprowadzanych do marca tego roku (podpowiedź: zero) to chyba nie tak znowu niewiele.

N+: Co padło "łupem" policji we wszystkich dotychczasowych akcjach?

MK: W sumie zabezpieczono dużo ponad 10000 kopii pirackich gier.

N+: W świetle tego owa akcja z 2300 płyt wydaje się osiągnięciem spektakularnym.

MK: Tak, muszę przyznać, że był to wręcz modelowy przykład działania. Policja bardzo dobrze przygotowała się do tego zadania. Szczególnie, że lwią część z tej ilości znaleziono nie przy zatrzymanym, ale w domu. Dodatkowo nie był to lokal, w którym mieszkał, ale specjalnie wynajmowane dla potrzeb procederu mieszkanie. A ustalenie takich detali wcale nie jest łatwe. Dlatego powtarzam, policja spisała się w tym przypadku na medal.

N+: Czy zatrzymany jest Polakiem?

MK: Tak.

N+: Jak wygląda przeciętna akcja, w której bierze udział Fundacja? Czy to wy jesteście inicjatorami, czy są one raczej animowane przez dystrybutorów albo policję?

MK: Działania rozpoczynają swój bieg w dwojaki sposób. Z jednej strony są to samodzielne

■ Fundacja Ochrony Twórczości Audiowizualnej postanowiła zasponsorować konkurs na łamach NEO PLUS. Do wygrania tłoki OVERBLOOD 2, SPYRO, ABE'S EXODDUS, PARASITE EVE i kilka kopii MEDIEVILA z ostatniego nalotu. Just kidding :)

■ Wartość tej liczącej 2300 płyt kolekcji to około 60000 złotych (600 mln starych). Natomiast tyle samo legalnych kopii gier kosztowałoby ponad 400000 czyli 4 mld starych złotych. Czysta strata ponad 300000 nowych złotych dla legalnych dystrybutorów. A i tak jest to dopiero kropla w morzu. Nic więc dziwnego, że wreszcie ktoś sie tym zajął.

działania policji, która mając już wiedzę, że jest instytucja, która pomoże im później zakończyć to postępowanie sama podejmuje działania (chodzą na bazary, do punktów sprzedaży i zabezpieczają materiały dowodowe). Z drugiej strony, czasami akcje rozpoczynają się z inicjatywy samych pokrzywdzonych - dystrybutorów bądź właścicieli samych praw autorskich. Kierują oni sprawę do policji i ta nabiera właściwego rozpędu. My również otrzymujemy czasami sygnały o łamaniu praw autorskich - przekazujemy wtedy policji informacje na temat tego gdzie ma miejsce obrót nielegalnym towarem, a policji pozostaje wtedy dopełnić formalności.

N+: Pod koniec września w ogólnopolskim dzienniku można było przeczytać o akcji przeprowadzonej przez połączone siły policji oraz FOTY. Niedługo po tym można było zobaczyć w wydaniu wiadomości wieczornych pewnej stacji materiał filmowy z owej akcji. Mówiła ona o schwytaniu pewnego handlarza nielegalnym oprogramowaniem do Sony. Padła także pewna liczba - 2300 pirackich kompaktów. Ilość robi wrażenie, jednak w tej chwili chodzi mi o coś innego. W obydwu materiałach - zarówno w gazecie jak i w dzienniku pojawiła się informacja o tym, że osobę tę można było złapać ponieważ miała większą niż zwykle ilość kompaktów. Czyżby piractwo było nielegalne dopiero od pewnej ilości płyt?

MK: Oczywiście, że nie. Chodzi tu o coś zupełnie innego. Otóż policja nie jest skłonna organizować akcji, w których ilości nielegalnych płyt kwalifikują ten proceder jako stwarzający "niską szkodliwość społeczną". A niestety, sprytni sprzedawcy pirackiego oprogramowania u których znajduje się tylko niewielkie ilości płyt, traktowani są przez prokuraturę właśnie w ten sposób.

N+: Czy współpraca FOTY z firmą Sony ogranicza się tylko do wyłapywania osób obracających pirackimi wersjami gier, czy też może jest tu pole na inne rodzaje działalności?

MK: Chronimy również znak towarowy Sony oraz Sony PlayStation. A podchodzi pod to również sprzedawanie przerabianych konsol. Poprzez przerobienie rozumiemy tutaj zamontowanie w konsoli określonego urządzenia elektronicznego umożliwiającego odtwarzanie pirackich gier. Ponieważ jest to ingerencja w wewnętrzny układ konsoli to: po pierwsze traci ona certyfikat bezpieczeństwa, a po drugie jest to wprowadzenie do obrotu produktu oznaczonego symbolem Sony, nie spełniającego wymogów owej firmy.

N+: Czy nie uważa pan, że duży wpływ na zmniejszenie rozmiarów tego zjawiska jakim jest piractwo miałaby zmiana polityki cenowej dystrybutorów? Czy zamiast intensyfikować naloty na giełdy i bazary nie powinno się próbować osiągnąć korzyści poprzez obniżanie cen gier? W sumie gry są stosunkowo drogie.

MK: Najważniejsze jest jedno. Zmiana stosunku społeczeństwa do zjawiska jakim jest piractwo. Nie można stosować tutaj argumentów - gry są za drogie, więc należy kupować pirackie. To jest też kwestia mentalności. Jeszcze dziesięć lat temu osoba, która sprowadzała z zagranicy kasety wideo była niemalże bohaterem narodowym. Potrafiła zdobyć coś, czego u nas w kraju po prostu nie było. Natomiast w tej chwili, w obecnych realiach, taka sama osoba, zajmująca się dokładnie tym samym, musi zostać strącona z piedestału. I zostać napiętnowana jak zwykły złodziej. Wracając do kwestii ceny gier. Jeżeli za drogi jest, dajmy na to samochód, to normalny uczciwy człowiek nie ukradnie sobie czegoś z parkingu. I tak samo jest we wszystkich innych dziedzinach życia. Oprócz tej bardzo specyficznej jaką jest rynek gier wideo. Zdecydowanie zbyt duża część społeczeństwa nie traktuje kupna pirackiej wersji gry jako czegoś złego. A to jest przecież dokładnie to samo co wyciąganie komuś portfela w tramwaju. I to należy uświadomić.

N+: A czy nie uważa pan, że ma na to wpływ inna sprawa związana z mentalnością? Kradzież komuś portfela - na taką myśl wzdraga się każdy normalny człowiek. Ale przecież gry piracki się kupuje. Co więcej - zakupów owych można dokonać w publicznych miejscach.
I, ponieważ są to miejsca odwiedzane przez setki ludzi - w dodatku przy milczącej aprobacie władz, nie odczuwa się, że robi się coś złego. A że właśnie pomaga się w napychaniu kabzy przestępcy...

MK: Przede wszystkim nie przy milczącej aprobacie władz...

N+: No tak, ale kiedy ludzie widzą, że ten sam człowiek dzień w dzień handluje pirackimi grami i nic mu się nie dzieje mogą nabrać pewnego podejrzenia. Albo on nie tak do końca robi coś złego, albo policja nie tak do końca się tym przejmuje...

MK: Przede wszystkim nie sądzę, aby kupujący nie mieli świadomości, że kupują pirackie gry. Co prawda może być pewien odsetek osób, które zupełnie nie są w stanie odróżnić gry oryginalnej od pirackiej, chociażby dlatego, że nigdy nie trzymali w ręku tej pierwszej, ale jest to margines. Firmie Sony, a przez to i nam, chodzi o to, żeby wszyscy zrozumieli wreszcie, że kupowanie gier pirackich to przestępstwo. Nie droga na skróty, ale właśnie kradzież. Jeżeli kogoś nie stać na gry oryginalne to niech nie kupuje ich w ogóle. Proszę sobie wyobrazić co by dopiero było, gdyby takie podejście przeniosło się na inne dziedziny życia.

N+: A jak wygląda walka z piractwem za granicą?

MK: Wiąże się z tym pewna ciekawa sprawa. Otóż np. w Anglii piractwo zostało w bardzo znaczny sposób ograniczone po tym, jak okazało się, że w dystrybucję pirackich "produkcji" zamieszana jest IRA. A wiadomo, że te trzy litery działają na Anglików niczym płachta na byka. Anglicy mają dosyć głęboko zakorzeniony patriotyzm. I nie mieli specjalnych trudności z wyborem czy chcą kupić legalną grę czy kasetę wideo czy może nielegalną i, być może, wesprzeć finansowo Irlandzką Armię Republikańską.
We Włoszech z kolei podobnej zależności udało doszukać się pomiędzy piractwem a mafią...
Również i u nas w kraju niewykluczone jest, że rodzic, który kupuje swojemu dziecku piracką grę, wydaje pieniądze, które wrócą w postaci narkotyków do szkoły, do której uczęszcza jego córka czy syn.

N+: Niedługo rusza kampania reklamowa Sony mająca na celu uświadomienie posiadaczom konsoli Sony czym w istocie jest piractwo konsolowe. Tak więc o to już zadbano. Będzie o niej głośno w telewizji i prasie, więc nie ma co się na ten temat wypowiadać. No i życzymy powodzenia w walce z piractwem. Dziękuję za rozmowę.

MK: Dziękuję.

FINAL FANTASIES

czyli mała historia wielkiej serii

„You spoony bard!"

Te trzy słowa, wypowiedziane przez Tellaha w FFIV zrobiły w świecie RPG-ów prawdziwą furorę. Chyba żaden inny tekst nie wpisał się tak w świadomość RPGraczy jak owa krótka, kierowana do przestraszonego Edwarda sentencja. Dla osoby, która nie zna poprzedzających owe słowa wydarzeń są one całkowicie bez znaczenia. Samo tłumaczenie jest dosyć proste. "Spoony" oznacza osobę głupią bądź sentymentalną, kochliwą (granica jest cienka, trzeba przyznać). Zaś bard - cóż, to jest raczej dosyć wymowne. Jednak dla każdego amatora serii FF jest to flagowy wręcz przykład nieudolnego przekładania tekstów z japońskiego na angielski. I ogólnie doboru słów w grach adoptowanych na amerykański rynek. Tellah wyrzuca bowiem owe "You spoony bard" po tym jak odnajduje swoją córkę, która uciekła z ukochanym bardem. Znajduje ją naszpikowaną strzałami i broczącą krwią z licznych ran. Po długotrwałych poszukiwaniach, pełnych poświęceń i trudności znajduje swą konającą córkę u stóp jej przestraszonego amanta. Sprawcy całego nieszczęścia. I co w takiej sytuacji mówi zrozpaczony, oszalały z wściekłości ojciec? Staje naprzeciwko osoby, która odebrała mu jego największy i najcenniejszy skarb. I jego skołany umysł wyrzuca z siebie najwymyślniejszą, najbardziej dotkliwą klątwę jaką tylko jest w stanie wymyślić. Nieśmiertelne "You spoony bard!".

Podobnie trafne jest powiedzenie czegoś w stylu - seria FINAL FANTASY jest chłodna. Albo - chłopaki ze Square odwalili przy tych Finalach całkiem niezły kawałek roboty. Po prostu nikt nie jest w stanie docenić jak wiele dla popularyzacji gatunku RPG na konsolach zrobiła mała, relatywnie nieznana poza granicami Japonii firma w 1987 roku. Wydając małego carta z ładnie wykaligrafowanym napisem FINAL FANTASY. I tak się to wszystko zaczęło...

Ten tekst nie ma stanowić żadnego kompendium wiedzy na temat gier opatrzonych logiem z pewnymi dwoma wyrazami. Ma być jedynie namiastką. Próbą przekazania iformacji na temat poprzednich przygód rozgrywających się w światach wyczarowanych przez magików ze Square. Wiedza ta może w tej chwili wydawać się niepotrzebna, a czas poświęcony na jej przyswojenie - straconym. Ale to tylko pozory. Bo świat JEST Kwadratowy. Tylko niektórzy jeszcze tego nie widzą...

■ Pan Cloud Strife nigdy nie dowiedział się jak wiele zawdzięcza tej grupce małych pikseli...

FINAL FANTASY

■ **Platforma:** NES ■ **Rok wydania:** 1987
■ **Główni bohaterowie:** nie było ustalonych

■ **Historia:** Świat trzęsie się w posadach. Wszystkie żywioły występują przeciwko ludziom. Tylko czterej młodzi śmiałkowie są w stanie przywrócić pokój temu ogarniętemu szaleństwem światu. Bowiem to oni dzierżą w rękach cztery mroczne kryształy... I tak już teraz będzie wyglądał, z małymi zmianami, scenariusz wszystkich nowych gier spod znaku FF.

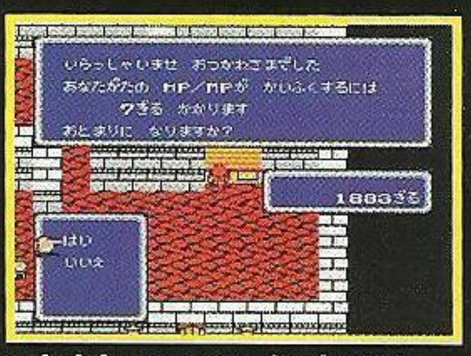
■ **Gra:** W sumie postacie były cztery. Każdą z nich można było wybrać do jednej z sześciu profesji. Każda z profesji to osiem różnych umiejętności. Dodatkowo, każda z profesji po pewnym czasie przekształca się w swoją dorosłą formę - np. złodziej staje się ninją, mag - w czarnoksiężnika itd.
W sumie fabuła była dosyć prosta, grania na jakieś dwadzieścia godzin (i to najwyżej), ale jak by nie patrzeć to właśnie tutaj to wszystko się zaczęło. I pierwszy Cid, i pierwszy statek powietrzny i pierwsza... FINAL FANTASY. Szacunek, ludzie.

FINAL FANTASY II

■ **Platforma:** NES ■ **Rok wydania:** 1988
■ **Główni bohaterowie:** Frionel, Maria, Guy, Leonheart

■ **Historia:** Cesarstwo Barmekii rozpoczęło właśnie działania mające zapewnić mu dominację w świecie. Wielkie armie zbierają się przygotowując do zaatakowania wszystkich, którzy nie podporządkują się rządom silnej ręki. Jedyną ostoją dla przerażonych ludzi zamieszkujących Pinh jest księżniczka Hilda. Po tym jak jej rodzina została wymordowana przez ludzi Cesarza Barmekii, Hilda zeszła do podziemia, gdzie rozpoczęła krucjatę przeciwko ogarniętemu żądzą władzy Barmekijczykowi..

■ **Gra:** W przeciwieństwie do każdej innej gry FF, w "dwójce" nie ma poziomów doświadczenia. Zamiast tego jest logiczny system polepszania sprawności, którą się posługuje. Co to oznacza? To, że trening czyni mistrza. Wprawiając się w walce mieczem polepsza się siła fizyczna naszego bohatera, ciskając zaklęcia - wzrastają moce psychiczne itd. Każda broń oraz zaklęcie mają wbudowany licznik, który osiągając setkę, pozwala na zdobycie nowej umiejętności. No i stąd właśnie wzięły się Chocobosy. Tutaj to wszystko się zaczęło, choć jeszcze w FFII, żółtopióre stworzenia nie odegrały zbyt dużej roli. Ot tyle, że można się było dzięki nim poruszać szybciej niż na piechotę. Z ciekawostek należy wymienić początek gry. Otóż zaczyna się ją w momencie walki z przeciwnikiem. I natychmiast dostaje się w tyłek. Square potrafi zachęcić do dalszej gry. Jak mało kto...



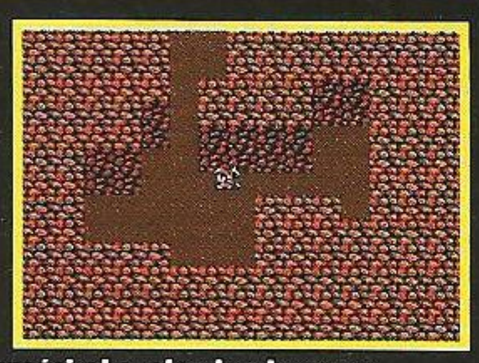
■ **Tym, co zdobyło drugiej części największą rzeszę fanów był przejrzysty system dialogów i uproszczony interfejs.**

FINAL FANTASY III

■ **Platforma:** NES ■ **Rok wydania:** 1990
■ **Główni bohaterowie:** nie było ustalonych

■ **Historia:** Czwórka sierot bawiła właśnie u stóp jaskini, kiedy nagle zaatakowała je horda bestii. Po zażartej walce z potworami w ręce zwycięzców wpada Kryształ Wiatru. Wpisana w niego była przyszłość ludzkości - nad spokojną do tej pory krainę nacierały złe siły, pragnące zdusić całe życie. Legenda mówiła o czterech Jeźdźcach Światła. Tylko oni mogą powstrzymać zagładę.

■ **Gra:** Trzecia część potwierdziła politykę Square. Od tej pory wszystkie tytuły oznaczone cyferką nieparzystą miały koncentrować się raczej na akcji i walce, zaś te opatrzone cyferkami parzystymi na historii i rozwoju postaci. Bardzo wyraźnie widać to już po tym jak nazwane zostały przez Squaremanów postacie w FFIII. Nijak. FFIII to także kamień milowy jeżeli chodzi o rzeczy, które na stałe zagościły w Fantazjach. Po raz pierwszy pojawił się Caller oraz Summoner wraz z arsenałem nieśmiertelnych: Ramuha, Bahamuta, Ifrit, Shivy, Odina, Leviathana i Titana. W sumie w grze pojawiło się 22 profesje postaci do wyboru (później pomysł ten został dopracowany w FFV). Wprowadzenie zawodów zrewolucjonizowało grę - w jednej chwili można było zmienić charakter postaci i ogólnie - dostosować rozgrywkę do własnych preferencji. FFIII jest dosyć trudny. Szczególnie w ostatnim etapie, gdzie na gracza czeka pięciu bossów wraz z końcowym, żadnego savepointa i bonusów. No i zabawna jest ostatnia walka gry. Otóż przeciwnikiem grupy bohaterów w ostatnim starciu jest Chmura Ciemności. Która to po walce... rozwiewa się. Bardzo spektakularne.



■ **Niepokonaną barierą drugiej części okazała się pierwsza lokacja w grze. Nienawidzimy tego rdzawego labiryntu!**

FINAL FANTASY IV

■ **Platforma:** SNES ■ **Rok wydania:** 1991
■ **Główni bohaterowie:** Cecil, Rosa, Rydia, Tellah

■ **Historia:** Rycerz Cecil dostaje rozkaz dostarczenia kryształów symbolizujących żywioły. Podczas masakry towarzyszącej łupieniu kryształów, do Cecila dociera bezsens okrucieństwa towarzyszącego misji. Kwestionuje słuszność rozkazów i zostaje pozbawiony funkcji. Zostaje wysłany w prostą misję - ma dostarczyć pakunek do wioski Mist. Na miejscu okazuje się , że pakunek krył w sobie specjalny podarunek - potwory, które w krótkim czasie masakrują mieszkańców wioski. Cecil decyduje się na walkę z władcą.

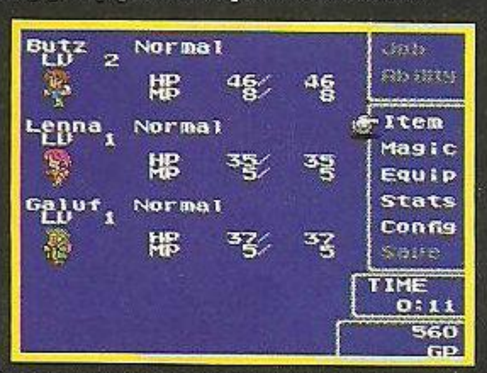
■ **Gra:** Budzi bardzo skrajne uczucia. Wtórny okazuje się motyw przemiany głównego bohatera - Cecila - z Dark Knighta w Paladina. Sztuczna jest też sprawa Kaina, który zaraz po tym jak opowiedział się po stronie Cecila natychmiast go zdradza, a później i tak wraca. Ostatnim argumentem mającym udowodnić wszystkim jak bardzo FFIV jest niefajny jest fakt, że ostatniego bossa poznaje się dopiero godzinę przed końcem gry. FINAL FANTASY IV szczyci się jednak czymś innym. Bohaterem, uznanym zgodnie przez wszystkich graczy za leszcza numer jeden - a jest nim Edward, nasz "spoony bard". W FFIV można też odnaleźć nić wiążącą ją z FF VI. Jest to o tyle ciekawe, że według oficjalnych oświadczeń Square nie ma czegoś takiego jak połączenie historii. Aby dostać się do podziemi zamku należy stoczyć walkę z Odinem. Koniec. Co w tym dziwnego? Ano to, że w FFVI kiedy schodzi się w dół zamku Figaro aby coś tam zdobyć przypominana jest pewna historia. Jak to kiedyś pewien dzielny wojownik walczył właśnie w tym miejscu z potężnym Odinem. Po czym obrócił go w kamień. Czyżby ręka Cecila?

■ **Cecil nigdy nie odważyłby się na rebelię gdyby nie pomocna dłoń, którą wyciągnął do niego scenarzysta FFIV.**

FINAL FANTASY V

■ Król nigdzie nie poruszał się bez swojego niebieskiego smoka i wiernego płaszcza. Niestety, zginął już w intrze.

■ Nie ma się co śmiać z tego nieforemnego Chocobosa. Walt Disney też niespecjalnie popisał się przy pierwszym Donaldzie.



■ Już pierwsze jedenaście minut gry zaowocowały awansem Butza na poziom drugi. Po prostu nie mogliśmy się oderwać...

■ **Platforma:** SNES, PlayStation **Rok wydania:** 1992
■ **Główni bohaterowie:** Butz, Lenna, Galuf, Faris

■ **Historia:** Ustają podmuchy wiatru... Wielkie meteory spadają na ziemię... Kryształy czterech żywiołów roztrzaskują się... Jakaś nieznana siła powoli pogrąża wszystko w ciemnościach. Okazuje się, że wyzwolone zostały moce "Mu" - moce "Nicości". Ktoś próbuje za ich pomocą popchnąć świat na krawędź chaosu. Tylko czwórka podróżników może mu w tym przeszkodzić.

■ **Gra:** Jak to zwykle bywa, początek i tego Finala nie nastraja zbyt optymistycznie. Dzieje się coś złego - powoli, wraz z pękającymi kryształami, odmawiają posłuszeństwa moce poszczególnych żywiołów. Postaciami, które mogą przeciwstawić się złowrogiemu ExDeathowi (tak bowiem nazywa się ten ktoś stojący za całym bałaganem) okazuje się podróżnik, księżniczka, starzec oraz przywódczyni piratów.
FFV w twórczy sposób rozwijał pomysł z "trójki" czyli profesje (razem 21) bohaterów. Wszystkie dostępne w trakcie rozgrywki postacie mogły nie tylko rozwijać się w poszczególnych profesjach, ale też przenosić wybrane umiejętności z jednego zawodu na drugi. Dodało to grze dużo głębi, ponieważ każdy z zawodów posiadał od dwóch do sześciu specjalnych umiejętności.
FFV był chyba najbardziej odkrywczy w dziedzinie "kolorowych" magów. Do standardowych czarnego i białego dołączyli tutaj niebieski i czerwony. W sumie raczej słabi. Ale za to jak było barwnie w drużynie.
Klimat gry był raczej przyjemny, chociaż nie zabrakło kilku poruszających momentów poświęcenia. Między innymi ostatni smok Hiryyu, który składa swe życie w ofierze przekazując swą moc Faris. Każdy, komu mało było przygód na trzech światach przedstawionych w grze mógł dorwać też film anime, oparty na jej motywach.

FINAL FANTASY VI

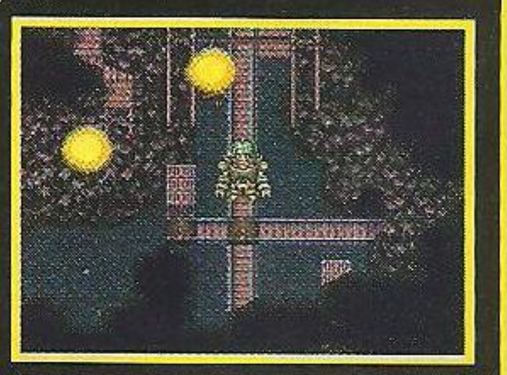
■ **Platforma:** SNES **Rok wydania:** 1994
■ **Główni bohaterowie:** Terra, Locke, Celes, Sabine

■ **Historia:** Po długiej i wyczerpującej wojnie zwanej "War of Magi" niemal cały świat obrócił się w proch. Potężne moce, wyzwolone w czasie walki przez największych magów wypaliły ziemię, spustoszyły miasta i przetrzebiły ludność. Jednak najbardziej krwawe żniwo zebrała magia wśród tych, którzy się nią posługiwali. 1000 lat później, arkana zakazanej wiedzy pozostają niezgłębione. Miejsce magii zajęły zdobycze nauki i techniki. Powstały miasta w miejsce tych, które milenium temu zostały zdewastowane. Silniki parowe i maszyny są wizytówką nowej ery. Ery industrialnej. Jednak nie wszyscy zapomnieli o tym, jaką władzę dzierżyli w rękach ci, którzy posługiwali się niegdyś magią. I ponownie wyciągają rękę w kierunku zakazanych ksiąg.

■ **Gra:** FINAL FANTASY VI nadal pozostaje jednym z ulubionych tytułów wielu graczy. Jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest z pewnością jeden z najbardziej znienawidzonych "złych" w serii. Kefka. Irytujący wszystkich swoim drażniącym śmiechem i patologiczną wręcz nienawiścią do bohaterów. Jednak FFVI to jednocześnie najbardziej przygnębiająca z części. Otóż nawet ostateczne pokonanie Kefki i tak w dłuższej perspektywie pozostawia świat pogrążony w chaosie. Innym zarzutem było to, że gra nie oferuje żadnego konkretnego bohatera. Ale w tym momencie należałoby zaprzeczyć. Otóż rzeczywiście - może oprócz początkowych fragmentów, kiedy na pierwszy plan wysuwa się zagubiona Terra - dziewczyna posługująca się magią, rzeczywiście później nie ma jednego głównego bohatera. Jednak z biegiem czasu wszystkie postacie równają się. I dzięki temu, każdy z graczy może identyfikować się z kim tylko zechce. Ciekawie zaprezentował się system walki w FFVI. Kombinacja Esper/Relic dała namiastkę tego co w FFVII rozwinęło się w system materii. W jednym z przeprowadzanych na Internecie sondaży FFVI przegonił nawet FFVII i został uznany za najlepszą grę serii. Ale trzeba przyznać, że wśród osób znających pozostałe tytuły serii panuje trend deprecjonowania siódemki.

Nie ma się co oszukiwać. Wszystkie inne tytuły mają z Final Fantasy tyle wspólnego co nic. Ale skoro Squaresoft zdecydował się wydać je pod takimi tytułami, to nie pozostaje nam nic innego jak krótkie streszczenie.

■ Zielonowłosa Terra niemal czuła na plecach czyjś wzrok. Czy jednak nie ponosiły jej nerwy?...



■ FFVI ukazało się w Stanach jako FF III. Z kolei FINAL FANTASY IV zostało nazwane FFII. Bardzo ułatwia to orientację, prawda?

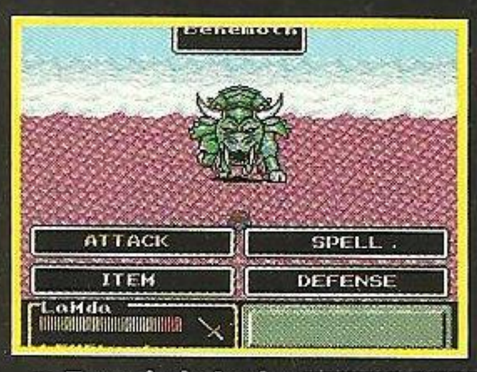
■ Te znaki zapytania nie są przypadkowe. Otóż na samym początku gry imię Terry nie jest znane.

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

■ **Platforma:** SNES **Rok wydania:** 1991
■ **Bohater:** Benjamin

■ **Historia:** Rozpoczyna się, kiedy młody chłopak zostaje zaatakowany przez kilka potworów. Walka jest nierówna i na pomoc chłopcu rzuca się pewien fruwający dziadek. Niedługo potem chłopiec wyrusza w przygodę. Ciężka i pełną niebezpieczeństw oczywiście.

■ **Gra:** Granie w MYSTIC QUEST... Nawet będąc zagorzałym fanem FF spokojnie można sobie FF:MQ odpuścić. Po pierwsze - dlatego, że jest na siłę wciągnięty na listę FF. Po drugie - dlatego, że jest potwornie linearny. No tak, ale niektóre FF-y też. Dalej więc. FF:MQ jest prostacko prosty. Nie trzeba wracać się i pompować leveli, szukać jakichś przedmiotów niezbędnych do uśmiercenia przeciwników ani też robić niczego ponad machanie mieczykiem i... parcie naprzód. W zasadzie, gdyby bliżej się temu przyjrzeć to nie tylko odnosi się wrażenie, że FF:MQ nie jest prawowitym FF-em, ale że wręcz nie powinien być. Bo dalej - nie ma przypadkowych starć z przeciwnikami, elementy zbroi same się ekwipują (to znaczy automatycznie same się zakładają na Benjamina), a towarzysze broni walczą sobie na własną rękę. Ta gra powinna nazywać się "Podręcznik dla lamerskich RPG-rów, którzy nie dają sobie rady z prawdziwymi grami". Ale zamiast tego jest FF:MYSTIC QUEST. Ale zaraz, krzyknie jakiś człowiek, który kiedyś przypadkiem wchodząc do domu kopnął SNES-a i skończył FF:MQ. Przecież tutaj są Chocobosy! No i to właśnie potwierdza regułę.



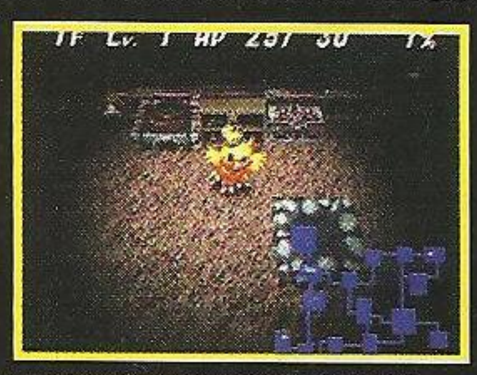
■ **Tonacja kolorów MYSTIC QUEST wyraźnie sygnalizuje depresję grafików. Cóż, nie każdy może prowadzić beztroskie życie gracza.**

■ **Wbrew temu co sugerują screeny imię głównego bohatera FF: MQ nie brzmi LaMda. Ale Benjamin nam się nie podoba.**

CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON

■ **Platforma:** PlayStation **Rok wydania:** 1998
■ **Bohater:** Chocobo

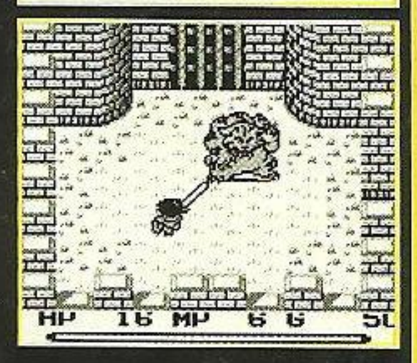
Oczywiście będąc osobą dobrze zorientowaną w realiach światów Final Fantasy można również popisać się znajomością takiej pozycji, jak odnoszącego olbrzymie sukcesy w Japonii prościutkiego RPG o wszystkomówiącym tytule **CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON.**



■ **W produkcji jest już CMD 2. A my nie ujrzymy nawet jedynki. Square dosyć selektywnie podchodzi do niejapońskiego rynku.**

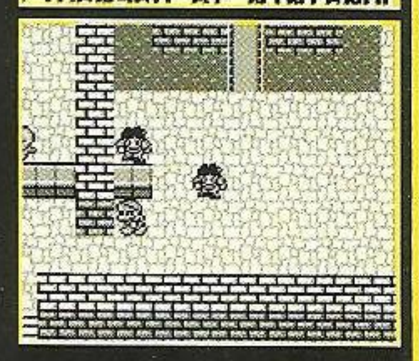
GameBoy'owe Fantazje

(FINAL FANTASY) MYSTIC QUEST



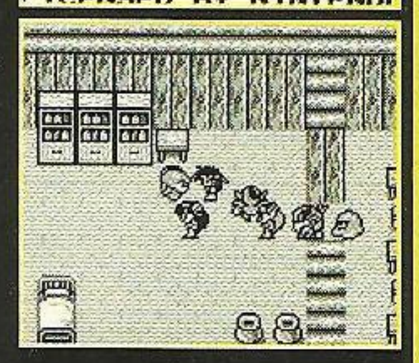
No cóż, platforma chyba mówi wszystko. Ale na wszelki wypadek. Był sobie pewien gladiator, który miał walczyć ku uciesze kolejnego bezimiennego króla.
Nie podobało mu się jednak to, że miałby przelewać cudzą krew bez potrzeby, więc uciekł. A teraz musi przeciwstawić się siłom zła i nie dopuścić, aby zbezczeszczone zostało Drzewo Many. Nie ma się co czepiać - gra jest fajna i jak na GameBoy'a ma niezłą muzyczkę i grafikę. Jest parę przedmiotów, kilka broni i trochę czarów. No i nie mogło zabraknąć Chocobosa. Który zostaje po krótkim czasie zmieniony w Chocobota - gość dorabia mu metalowe nogi. No skoro tak, to to z pewnością jest FINAL FANTASY.

FINAL FANTASY LEGEND



W centrum świata stoi olbrzymia wieża. Kryje w sobie równie dużo skarbów, co niebezpieczeństw. Musisz tam wejść. Nie wiadomo po co. I coś zrobić. Ale tego legenda też nie precyzuje.
Ta gra jest niemal tak stara jak sam Gameboy. Została oparta na Nes-owym FF-ie i, co najbardziej szokujące, pod paroma względami przewyższa swój pierwowzór. Raz - profesji w FFL jest więcej, bo osiem (tam sześć), dwa - więcej rodzajów przeciwników, bo 162 plus sześciu bossów (w FF 117, plus pięciu bossów). No, ale to są same liczby. Natomiast gra jest... przyjemna. I całkiem, jak na GameBoy'a, złożona.

FINAL FANTASY LEGEND 2

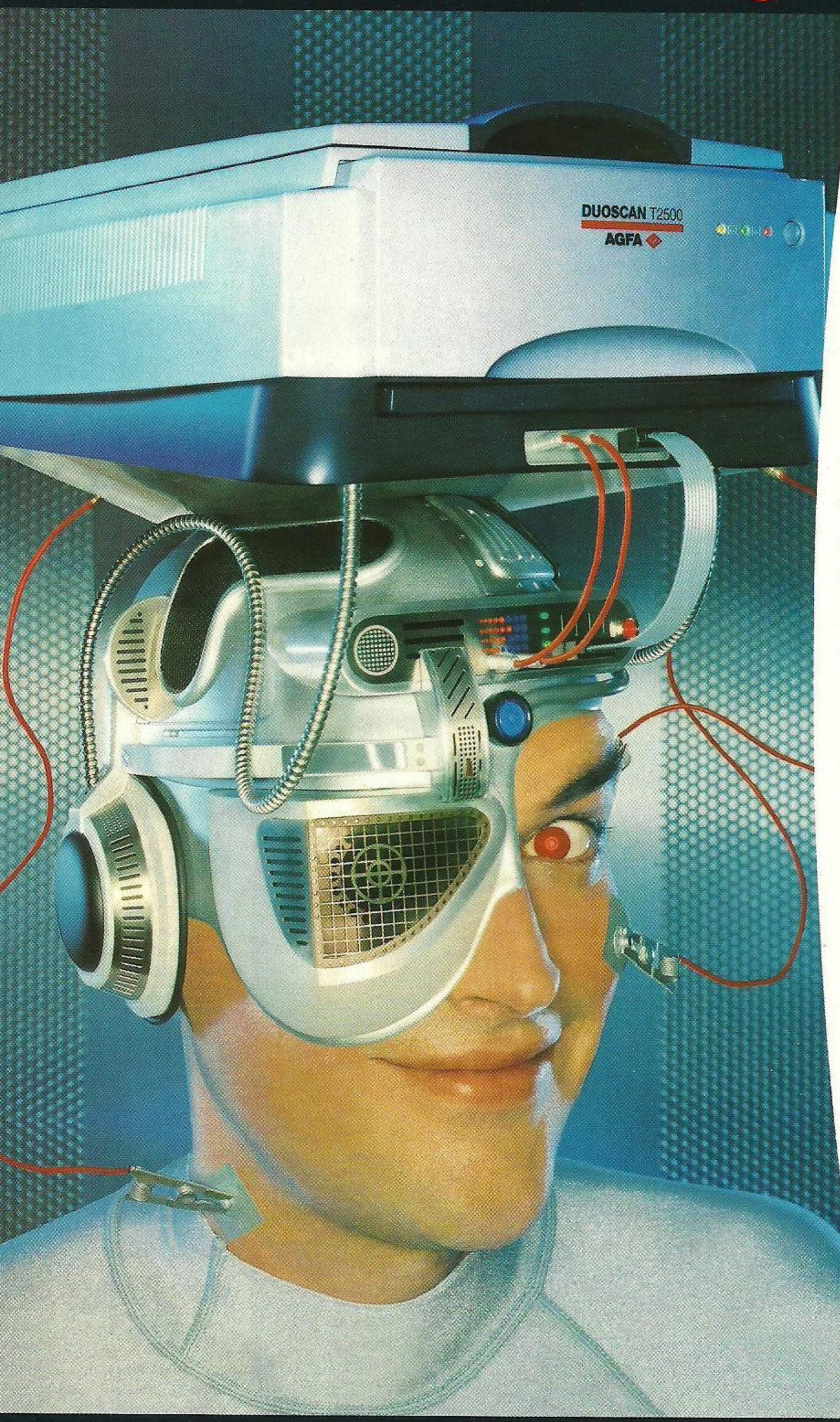


Kiedyś, dawno, dawno temu był sobie piękny posąg bogini Isis. Niestety, na skutek niepomyślnego zbiegu okoliczności rozbił się on na 77 części, zwanych później Magi. Węsząc łatwe pieniądze, ojciec pewnego młodego chłopca decyduje się zebrać rozrzucone po całym świecie kawałki. I znika gdzieś bez śladu.
A jego synek musi teraz wyruszyć w poszukiwania safandułowatego taty. Podobnie jak w poprzedniej części, FFL2 także koncentruje się na odpowiednim zarządzaniu swoją drużyną. Korzystając z połączonych sił Ludzi, Mutantów Potworów oraz Robotów (tych zdaje się w "jedynce" nie było). Chłodna gra.

FINAL FANTASY LEGEND 3

Potężna Istota jednocześnie atakuje naszą przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Jedynymi osobami, które mogą się jej przeciwstawić jest czwórka dzieci obdarzona specjalnymi mocami. Ich zadaniem jest przemierzenie czasu i przestrzeni, i zgłębienie przyczyny dla której Istota zagraża naszemu światu. Tym razem postacie zostały obdarzone imionami: występują Arthur (Człowiek), Curtis (Mutant), Gloria (Mutant) oraz Sharon (Człowiek). Oprócz tego czwórce pomaga jeszcze kilka różnych postaci. Najciekawszym elementem FFL3 jest podróż w czasie. Okazuje się to niezbędne i wprowadza trochę zamieszania.

opór jest daremny



Wiesz, że chcesz mieć ostre, pozbawione zniekształceń skany, jakie może zapewnić tylko wyjątkowy, podwójny obiektyw DuoScana. Wiesz, że potrzebna Ci jest technologia Agfy – TwinPlate, abyś mógł ładować materiały transparentne właśnie wtedy, gdy skanujesz grafikę na materiale refleksyjnym. Wiesz, że nie możesz się obyć bez sterowania obrazem gwarantowanym przez oprogramowanie Agfy... Po co więc walczysz ze sobą? Kup DuoScan. Wiesz, że tego chcesz.

TWINPLATE TECHNOLOGY
DUAL LENS TECHNOLOGY

DuoScan T2500 & DuoScan T2000 XL

DuoScan T2500 (z lewej strony): Technologia Twin Plate™ z dwoma stołami skaningowymi do obróbki materiałów refleksyjnych i transparentnych, optyka Dual Lens™, rozdzielczość 2500 x 2500 dpi, 36 bitów, format obu stołów do A4. DuoScan T2000 XL (z prawej strony): taki sam jak poprzedni, z wyjątkiem rozdzielczości 1000 x 1000 dpi oraz formatu do A3 dla materiałów refleksyjnych i do A4 dla materiałów transparentnych.

TWINPLATE TECHNOLOGY

Duoscan & Duoscan T1200

DuoScan (z lewej): Technologia Twin Plate, rozdzielczość 1000 x 2000 dpi, format do A4. DuoScan T1200 (z prawej): taki sam jak poprzedni, z wyjatkiem rozdzielczości 600 x 1200 dpi z opcjonalnym podajnikiem na 10 stron dokumentów.

Oprogramowanie:

FOTOLOOK COLORTUNE caere

Wszystkie skanery są oferowane z programem Agfa FotoLook 3.0 do sterowania kolorem i rozdzielczością obrazu, doskonałego skanowania partii materiałów oraz negatywów, z nowoczesnymi narzędziami do usuwania siatki i wyostrzania, a ponadto z programem Agfa ColorTune do zarządzania kolorem; DuoScan T1200 jest również dostarczany z oprogramowaniem OmniPage LE OCR do rozpoznawania tekstu i Corel PhotoPaint 8.0.

Kompatybilne z MAC i PC.

www.agfa.com.pl

Publish impact AWARDS '96 · MacUser AWARDS Editors' Choice 1996 Winner · PEI COOL · MacUser RATED 5 5 5 5 · score card MacWEEK

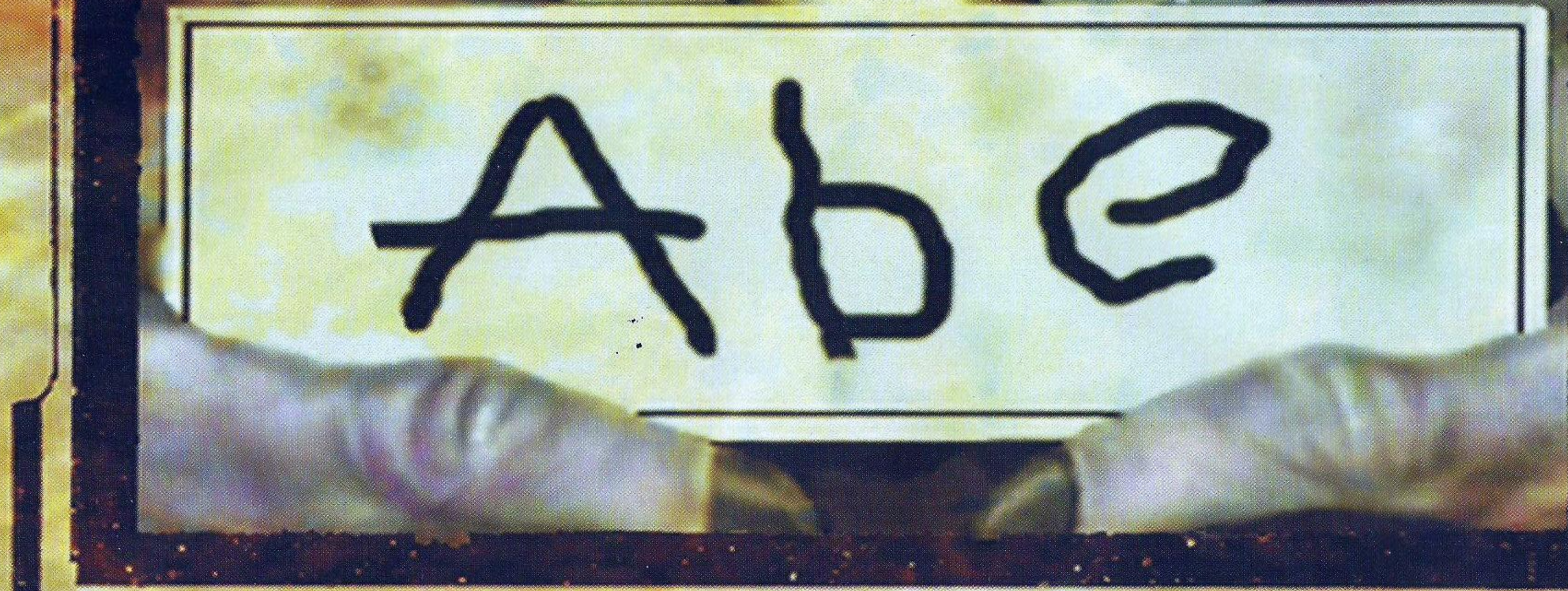
DYSTRYBUTORZY: AKON Warszawa 022/844-5096; BETACOM Warszawa 022/633-3336; EPRINT Łódź 042/6570-038; TECHMEX Bielsko-Biała 033/130-100; OFFICE CENTRE Warszawa 022/863-5349
DEALERZY: AGFA Oddz./Wrocław 071/614-501; AKON Warszawa 022/844-5096; APLAND Bielsko-Biała 033/123-642; Katowice 032/256-1905; CORTLAND Katowice 032/253-9756; Poznań 061/861-7837; Warszawa 022/825-9276; CCS Wrocław 071/211-666; DIOS Szczecin 091/439-1127; FOCUS Kraków 012/422-4053; INTER SA Olsztyn 089/539-1307; MAXSOFT Warszawa 022/672-6050; STUDIO PARTNERS Kielce 041/343-0366; PRINT POLAND Bytom 032/282-8118; USE Gdańsk 058/345-3144; ZBROJA Kraków 012/412-0927; SOFT DESIGN Warszawa 022/631-6564; T-MATIC Białystok 085/744-2151
SKLEP INTERNETOWY: sklep.cortland.com.pl

AGFA Sp. z o.o., 01-045 Warszawa, ul. Kolska 3; Tel. 0-22/636-7576, Fax 0-22/838-9203

WHAT DO YOU SEE?

AGFA
The complete picture.

NEO
PLUS



WANTED

PRINTED ON VIRGIN SAPLING PAPER • A MAGOG INDUSTRIES PROD.

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOW

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSO

TEL. (022) 624-78-16

Pon.-Piąt. 10.00-19.00, Sob. 10.00-15.00
Odwiedź nasz sklep: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

W sam raz na zimne wieczory uderzamy z kolejną porcją gorących tytułów. Jako dodatkowa rozgrzewka posłużyć mogą nasze nowe promocje i oczywiście Wielki Konkurs, o którym przeczytacie niżej. TEKKEN 3 i MORTAL KOMBAT 4 dalej rządzą, ale doskonały ISS PRO 98 wraz z dołączonym demo METAL GEAR SOLID może być miłą odmianą. Jako grę dla wszystkich polecamy trójwymiarową przygodówkę MEDIEVIL, albo doskonałą strzelaninę FUTURE COP w super promocyjnej cenie. Dla strtegów polecamy C&C RETALIATION, zaś miłośnicy mangi chętnie zanurzą się w cyberpunkowym świecie GHOST IN THE SHELL... Zapraszamy!

UWAGA WIELKI KONKURS
DO WYGRANIA MASA NAGRÓD.
SPRAWDŹ NASZE PROMOCYJNE CENY!

PlayStation™ PlayStation™

209zł MOTO RACER 2
Druga część świetnego wyścigu motocykli. Do wyboru 16 maszyn crossowych i ścigaczy, 32 tory i edytor tras.

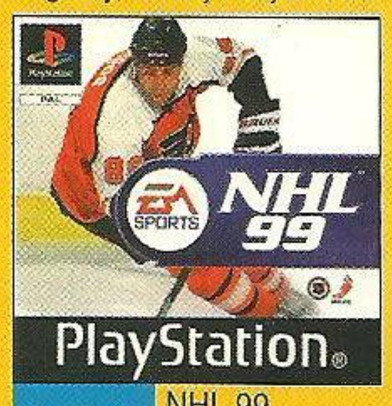
209zł MEDIEVIL
Wyśmienita przygodówka osadzona w mrocznym klimacie średniowiecza. 9/10 NEO+. Absolutny HIT!!!.

209zł ISS PRO '98
Bezapelacyjnie najlepsza piłka nożna wszechczasów! Wiele rozgrywek, liga, puchary. Zawiera demo MGS.

159zł FUTURE COP: LAPD 2100
Wiele misji, godziny strzelania, świetna grafika, emocjonująca akcja. Jesteś robotem-policjantem w LA.

209zł TEKKEN 3
Mordobicie, o którym mogłeś tylko pomarzyć. 10/10 w NEO+. Polska instrukcja, angielska wersja! Cudeńko!

209zł C&C RETALIATION
Najlepszy RTS na PSX. 60 misji, prosta obsługa, alianci, sowieci, dwie płytki, wartka akcja, angielska wersja.



209zł NHL 99
Kontynuacja hitu. Aktualne składy, wiele rozgrywek, super grafika, duży krążek ultragrywalność.

199zł N2O
Extra strzelanina 3D ze świetną muzyką techno i grafiką. Niekonwencjonalne rozwiązania.

199zł ACTUA TENNIS
Szukasz dobrego tenisa i fachowej oprawy? Wreszcie możesz się spełnić i poszaleć z najlepszymi.

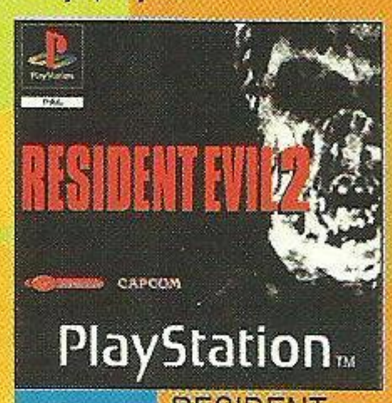
199zł GHOST IN THE SHELL
Coś dla miłośników mangi i anime. Efektowna, trójwymiarowa strzelanina na podstawie doskonałego filmu.

159zł FLUID
Ambient, relaks, komponowanie muzyki to atuty. Nie gra, a raczej tani i dobry program multimedialny.

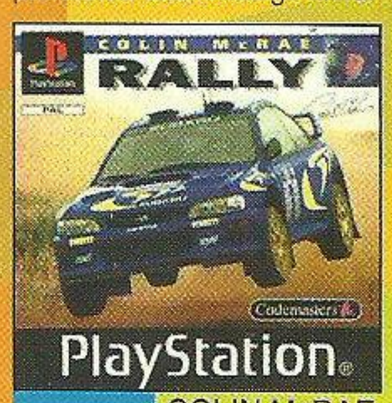
209zł MORTAL KOMBAT 4
Czwarta odsłona bijatyki. Najkrwawszego i najbrutalniejszego turnieju. Szok, fenomem, odlot.

199zł GRAN TURISMO
Ponad 140 samochodów, tuning. Realistyczna grafika, setki tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Wyścig marzeń!

179zł DEAD OR ALIVE
Bijatyka. Połączenie VIRTUA FIGHTER i LAST BRONX. Skaczące biusty, grafika hi-res, tylko teraz dużo taniej.

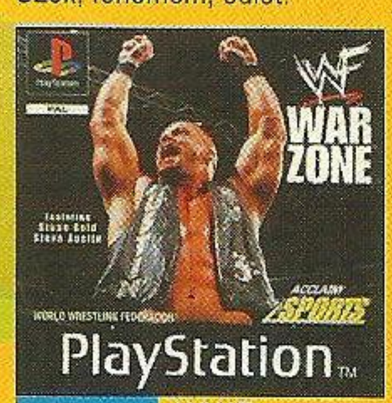


219zł RESIDENT EVIL 2
Mrożący krew w żyłach horror. Dwie płyty, napięcie, setki zombiaków ty i twoja giwera. Angielska wersja.



199zł COLIN McRAE RALLY
Rewelacja, rajdy a'la Hołowczyc. Uznany obok GT za wyścig wszechczasów. Wszystkie fury, ultrarealizm.

189zł TOMBI
Wesoła przygodówka dla myślących. Wartka akcja. Fikuśne połączenie zręczności i sprytu.



195zł WWF WARZONE
Najlepszy Wrestling. Dostępni wszyscy mistrzowie. 9/10 NEO+. Męczenie, ostra jatka, wiele trybów zabawy.

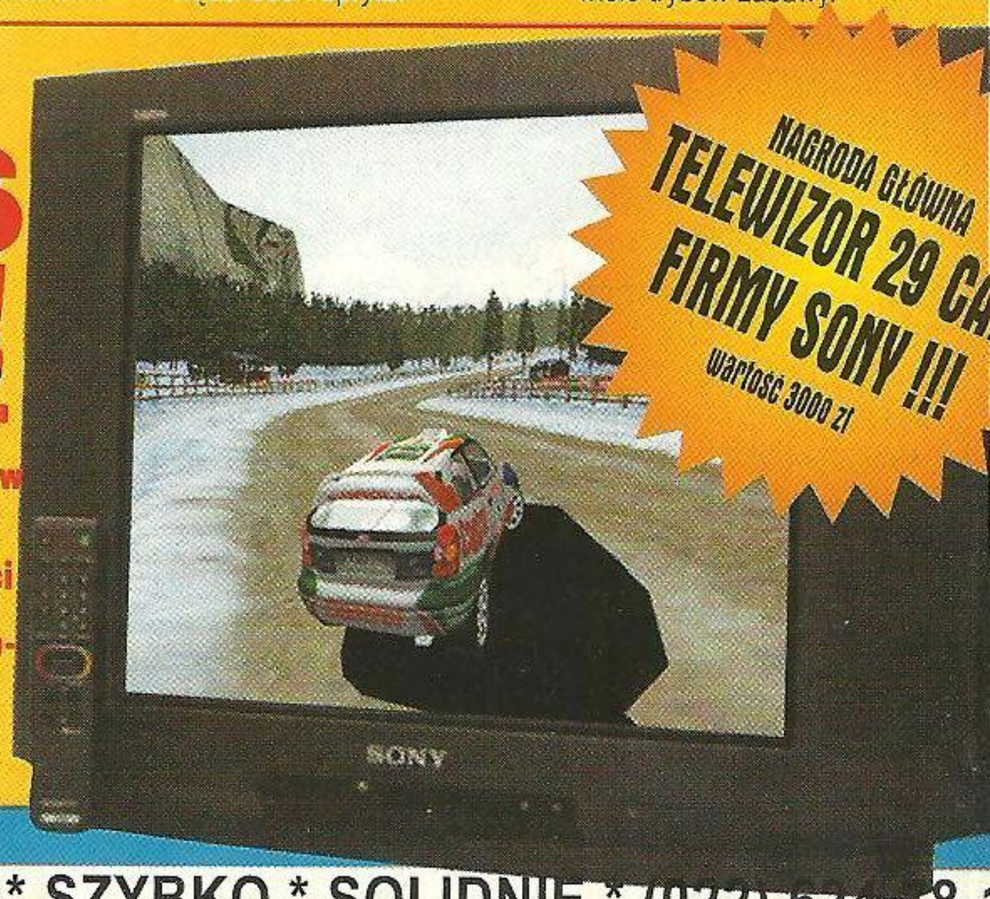
199zł VIGILANTE 8
Nasz faworyt. Opancerzone i uzbrojone samochody. Dynamiczna strzelanina na rozległych terenach.

179zł POINT BLANK
Strzelanina na pistolet z dużą dawką humoru. Mistrzowie NAMCO w akcji. Łatasz do telewizora, że aż furczy!!

PAMIĘTAJ!
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
WYSYŁKA 24h ZA DOPŁATĄ!
CENY ZAWIERAJĄ VAT.

WIELKI KONKURS ULTIMY!

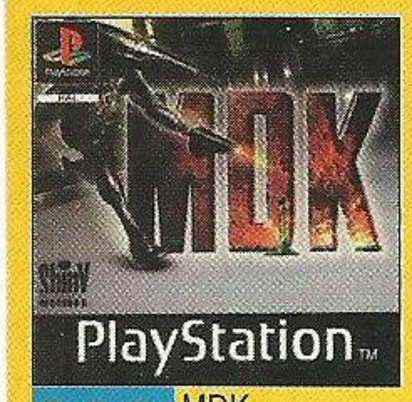
Każdy, kto w dniach 1 listopada - 31 grudnia dokona dowolnego zakupu w naszej firmie wysyłkowej lub sklepie będzie uczestniczył w losowaniu naszej nagrody głównej i nagród pocieszenia w postaci: 10 joypadów firmy LOGIC 3, 10 toreb na konsolę, 5 kart pamięci oraz najnowszych gier i nagród niespodzianek! Zwycięzca zostanie zaproszony po odbiór nagrody w celu pstryknięcia pamiątkowej fotki. Zdjęcie oraz nazwiska pozostałych wygranych opublikujemy w lutowym numerze NEO PLUS.



* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

PlayStation™ PlayStation™

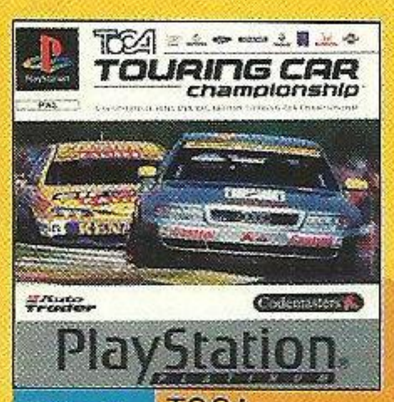


129 zł MDK

Swego czasu prawdziwa rewolucja - niesamowita strzelanina tpp. Dodatkową płyta ze ścieżką dźwiękową.

149 zł COLONY WARS

Najlepszy kosmiczny symulator na PlayStation. Świetne efekty i grafika, wiele misji, 2 płyty CD.



115 zł TOCA

Wyścigi samochodów klasy turystycznej. Poprzednie dzieło twórców COLINA teraz w platynie - Dual Shock.

119 zł GEX 3D

Przygody sympatycznego jaszczyra w świecie filmów. Trójwymiarowa platformówka, jakiej jeszcze nie widziałeś!

115 zł V-RALLY

DO czasu COLLIN'A najlepszy rajd na PlayStation. Teraz z platynowej kolekcji za pół darmo!

115 zł ABE'S ODDYSEE

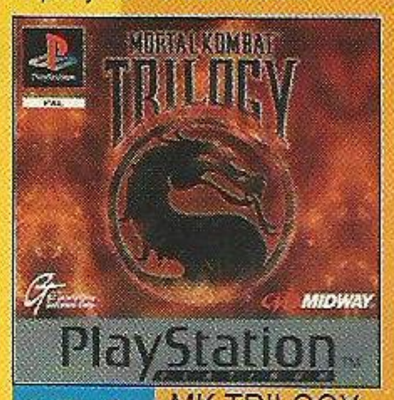
Wspaniała gra przygodowa - pomóż Abe'owi uwolnić swoich współplemieńców z rąk oprawców Glukkon.

109 zł TEKKEN 2

Prawdziwy gracz powinien mieć wszystkie trzy części w swojej kolekcji!

109 zł MICRO MACHINES V3

Mikromaszyny rządziły, rządzą i będą rządzić. Znakomite wyścigi w małym świecie.



115 zł MK TRILOGY

Trylogia śmiertelnego turnieju - wszystkie postacie z trzech poprzednich części. Gra, któa przeszła do historii.

109 zł DESTRUCTION DERBY 2

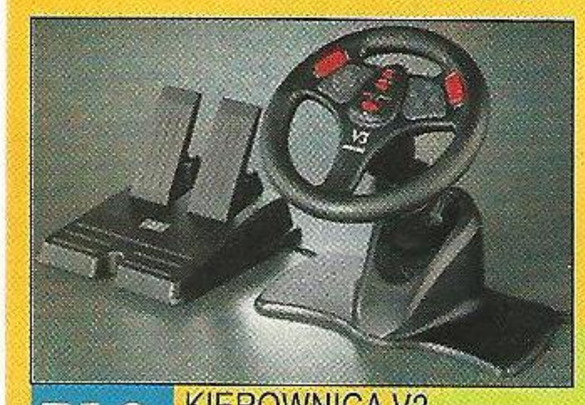
Czy jest coś piękniejszego od rozwalania samochodów? Arena czeka na ciebie!

115 zł DOOM

Klasyk wszech czasów na PC teraz w platynowej kolekcji. Piekło, cyberdemony i mnóstwo ognia i pożogi.

115 zł COMMAND & CONQUER

Klasyczna strategia czasu rzeczywistego. Sowieci kontra Alianci, 2 płyty CD, rewelacyjna cena.



319 zł KIEROWNICA V3

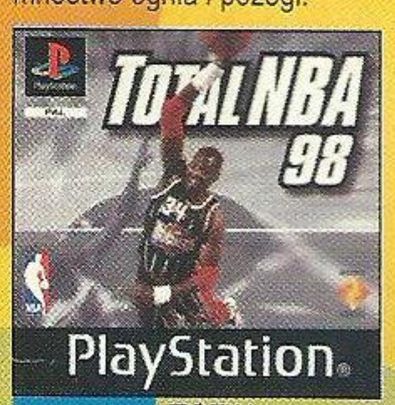
Kierownica z pedałami. Posiada regulowaną wysokość i kąt nachylenia kolumny. Zapewnia doskonałą zabawę ze wszystkimi wyścigami.

139 zł DUAL SHOCK

Najlepszy wynalazek od czasów konsoli! Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry!

115 zł WORMS

Znakomita zabawa dla wielu graczy i nie tylko - wojny uzbrojonych robali, wyśmienity humor.



115 zł TOTAL NBA '98

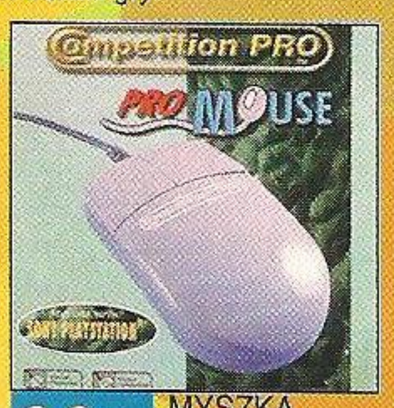
Jedna z najlepszych koszykówek na PSX'a - aktualne składy zespołów, superniska cena.

115 zł SPICE WORLD

Coś dla fanów zespołu SPICE GIRLS - interaktywna zabawa muzyczna z pikantnymi dziewczynami. Dużo muzyki.

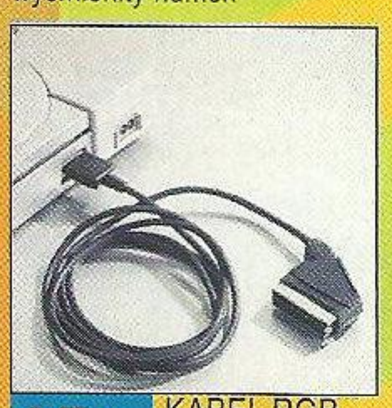
59 zł JOYPAD LOGIC 3 - CONTROL STATION

Doskonały joypad do PlayStation w rewelacyjnej cenie!



99 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategie. Jak wiadomo na padzie niej jest to łatwe.

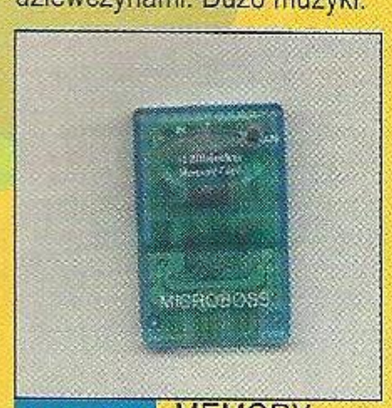


43 zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

75 zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



119 zł MEMORY CARD 120

Karta pamięci o pojemności 8 zwykłych kart. Korzyść jest oczywista!

W naszej ofercie znajdziesz również:

ACTUA SOCCER 2	189 zł	FIFTH ELEMENT	199 zł	RAYSTORM	199 zł	**AKCESORIA**	
ADIDAS POWER SOCCER 2	199 zł	FINAL FANTASY 7 (3CD)	209 zł	SPYRO THE DRAGON	tel.		
ACE COMBAT 2	189 zł	HEART OF DARKNESS (2CD)	209 zł	STREET FIGHTER COLL.(2CD)	199 zł	Konsola PSX + karta pamięci Sony + gra, 1 rok gwarancji	579 zł
ALIEN TRILOGY (platyna)	115 zł	HERCULES	199 zł	SUKODEN	159 zł	Konsola PSX + Dual Shock, 2 lata gwarncji, polska instrukcja	599 zł
ALUNDRA	229 zł	ISS PRO (platyna)	115 zł	TENCHU	tel.	Karty Pamięci	już od 59 zł
AZURE DREAMS	199 zł	JET RIDER 2	179 zł	TOMB RAIDER (platyna)	115 zł	Mega Memory Card	184 zł
BLOODY ROAR	199 zł	KLONOA	199 zł	TOMB RAIDER 2	199 zł	Pady	już od 59 zł
BROKEN SWORD 2	199 zł	KULA WORLD	189 zł	WARHAMMER DARK OMEN	209 zł	Sony Analog Joypad	119 zł
BUST-A-MOVE 2 (platyna)	115 zł	MOTO RACER	149 zł	WIPEOUT 2097	119 zł	Sony Pad	109 zł
BUST-A-MOVE 3DX	159 zł	NBA PRO '98	199 zł	WILD 9	209 zł	Dual Shock Competition Pro	115 zł
COOLBOARDERS 2	199 zł	NINJA	tel.	WORLD CUP '98	219 zł	Mysz Sony	139 zł
CRASH BANDICOOT (platyna)	115 zł	ONE	179 zł			Link Kabel Logic 3	69 zł
CRASH BANDICOOT 2	199 zł	PANDEMONIUM	109 zł			Link Kabel Sony	109 zł
DEAD BALL ZONE	199 zł	PANDEMONIUM 2	149 zł			Sony Multitap	189 zł
DIABLO	209 zł	PANG COLLECTION	179 zł			Kierownica MegaRacing	389 zł
DIE HARD TRILOGY (platyna)	115 zł	PANZER GENERAL 2	149 zł			Przedłużacze do Joypada	49 zł
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	tel.	PLAYER MANAGER '98	209 zł				
FIGHTING FORCE	199 zł	PORSCHE CHALLENGE	115 zł				

PAMIĘTAJ!

ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
WYSYŁKA 24h ZA DOPŁATĄ!
CENY ZAWIERAJĄ VAT.

TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

NINTENDO 64 NINTENDO 64

239 zł F1 WORLD GRAND PRIX

Pierwsze zawody Fomuły 1 na Nintendo 64 i pierwsza symulacja samochodowa z prawdziwego zdarzenia. Niezwykły realizm, oryginalne teamy i nazwiska, prawdziwe tory. 8/10 w NEO Plus.

249 zł 1080 SNOWBOARDING

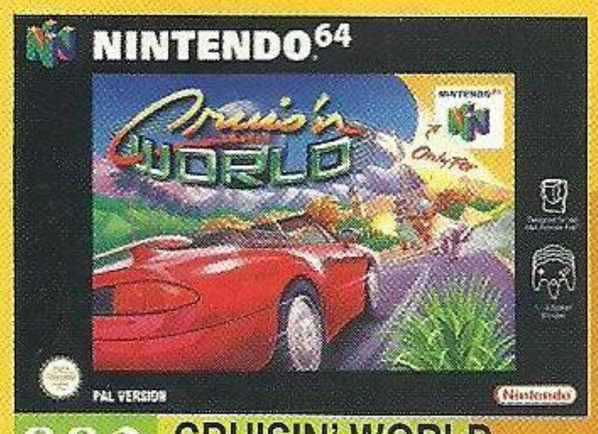
Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Doskonała grafika, efekty, realizm miodnośc. Triki, halfpipe, zjazdy. Najlepszy snowboard, jaki kiedykolwiek powstał. 9/10 NEO Plus.

239 zł BANJO-KAZOOIE

Przygody wesołych przyjaciół - misia Banjo i ptaszka Kazooie. Najnowsza gra Rareware - twórców GOLDENEYE 007 i DIDDY KONG RACING. Perfekcyjna grafika i dźwięk! 9/10 NEO Plus.

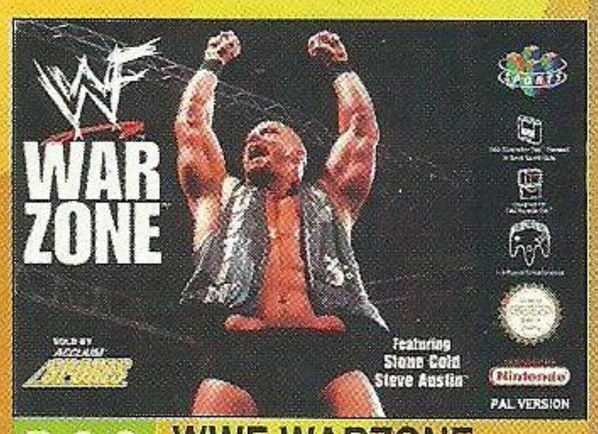
269 zł MORTAL KOMBAT 4

Już w sprzedaży czwarta część najsłynniejszego mordobicia wszech czasów Teraz dodano trzeci wymiar, nowe postacie, ciosy, bronie i wykończenia. Najlepsze mordobicie na N64.



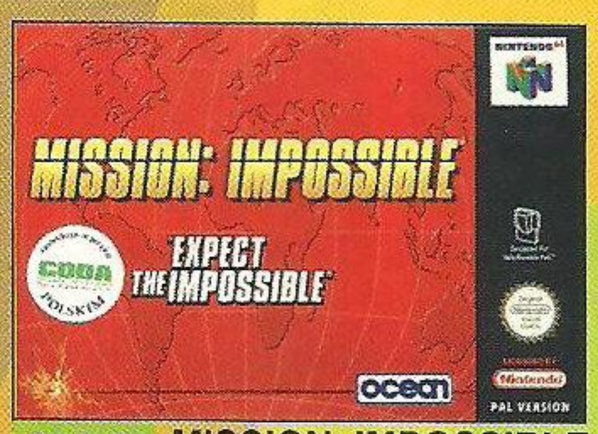
229 zł CRUISIN' WORLD

Extra wyścig kultowymi samochodami po drogach całego świata. Duża prędkość, rywalizacja, jazda na dwóch kołach, wukryte trasy i dopalacze to jest to, czego w tej grze nie brakuje.



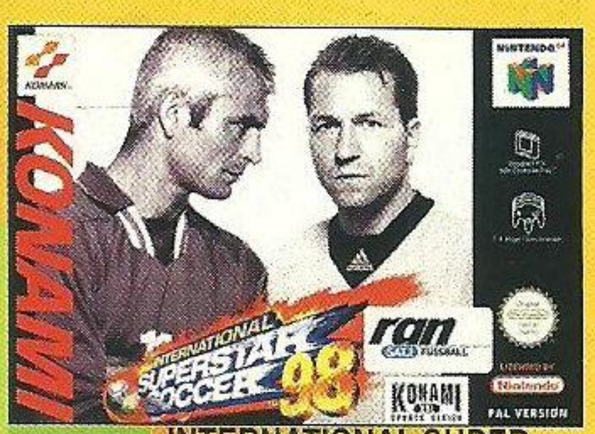
259 zł WWF WARZONE

"Raw is War" - tak mówi napis na ringu. Najlepsza adaptacja wrestlingu na konsolę. WWF WARZONE bije wszystko, co do tej pory pojawiło się w tym gatunku.



249 zł MISSION: IMPOSSIBLE

Pamiętasz film "Misja Niemożliwa"? Wcieł się w agenta Ethana Hunta, stań przeciwko obcym wywiadom i dokonaj rzeczy niemożliwych w tej wspaniałej grze akcji. Ponad milion sprzedanych kopii na świecie!



239 zł INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER '98

Długo oczekiwana najnowsza edycja piłki nożnej uznawanej przez fachowców za najbardziej realistyczną i najmiodniejszą. Wicik poleca.

99 zł SUPER PAD PRO

Joypad z auto-fire i funkcją slow produkcji Interact.

129 zł JOYPAD NINTENDO

Oryginalny joypad Nintendo. Dostępny w pięciu kolorach.

229 zł EXTREME-G

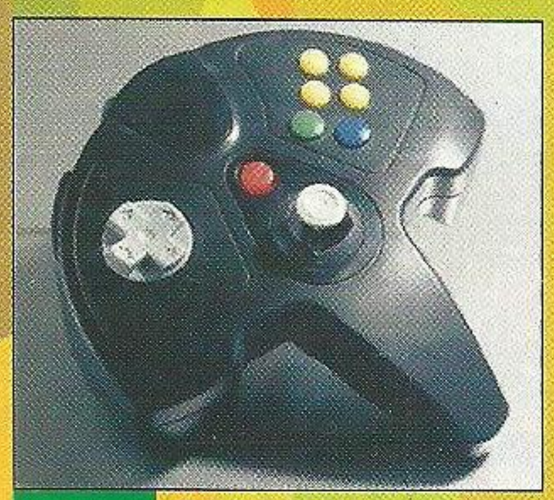
Futurystyczny wyścig cybermotorów po miastach przyszłości. Szybka akcja, płynna grafika w rytm muzyki techno. Teraz w pakiecie promocyjnym ze ścieżką dźwiękową na płycie CD!

269 zł IIGGY'S RECKIN' BALLS

Doskonała zręczonościówka w zakręconym świecie serpentyn i kulki Iggy. Wspaniała zabawa dla nawet 4 graczy. Działa z tremor pak.

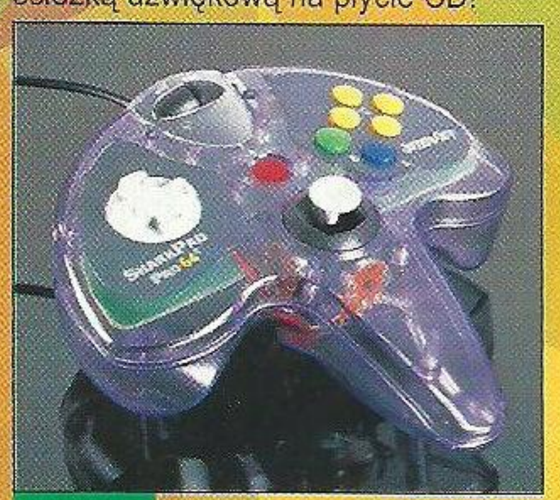
69 zł MEMORY CARD

Karta pamięci do Nintendo. Pojemność standardowa - 256 kb.



94 zł COLOR PAD 64

Dobry i tani joypad do Nintendo. Dostępny w czterech kolorach.



139 zł 3D SHARKPAD PRO

Joypad dla prawdziwych wirtuozów gry - mnóstwo dodatkowych funkcji i bajerów.

KUP DWIE GRY, A OTRZYMASZ TREMOR PAK ZA FRIKO!

44 zł TREMOR PAK

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry.

W naszej ofercie znajdziesz również:

BIO F.R.E.A.K.S.	*289 zł*	*MACE - THE DARK AGES*	*249 zł*	*WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY*	*269 zł*
BUST-A-MOVE 2	*219 zł*	*MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES*	*269 zł*	*WETRIX*	*229 zł*
CHOPPER ATTACK	*289 zł*	*MULTI RACING CHAMPS*	*269 zł*	*WORLD CUP '98*	*299 zł*
DIDDY KONG RACING	*249 zł*	*MYSTICAL NINJA*	*289 zł*	*VIRTUAL CHESS 64*	*269 zł*
DOOM 64	*249 zł*	*NBA HANGTIME*	*259 zł*	*YOSHI'S STORY*	*229 zł*
FIFA '98 - ROAD TO WORLD CUP	*259 zł*	*NBA COURTSIDE*	*229 zł*		
FORSAKEN	*289 zł*	*OFF-ROAD CHALLENGE*	*289 zł*		
GOLDENEYE 007	*265 zł*	*QUAKE*	*269 zł*		
GT 64	*249 zł*	*SAN FRANCISCO RUSH*	*249 zł*		
ISS PRO 64	*229 zł*	*SUPER MARIO 64*	*219 zł*		
KILLER INSTINCT GOLD	*229 zł*	*WAVE RACE 64*	*159 zł*		

PAMIĘTAJ!

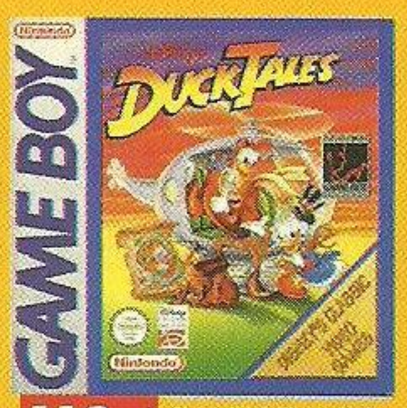
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
WYSYŁKA 24h ZA DOPŁATĄ!
CENY ZAWIERAJĄ VAT.

PRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

GAME BOY GAME BOY GAME BOY

119 zł ALADDIN

Doskonała platformówka na podstawie filmu Disneya.

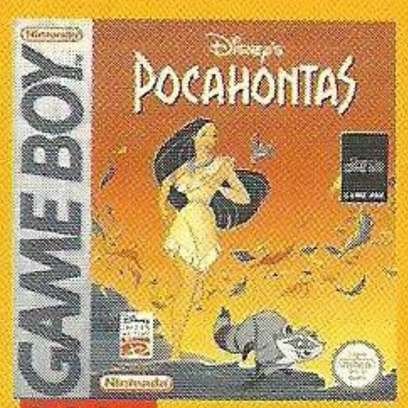


110 zł DUCK TALES

Kacze Opowieści, czyli kolejna doskonała przygodówka w/g Disneya.

130 zł JAMES BOND 007

Wciel się w rolę nieuchwytnego agenta 007.



155 zł POCAHONTAS

Gra na podstawie romantycznej historii wyświetlanej nie tak dawno w kinach, naturalnie w/g Disneya :)

155 zł MORTAL KOMBAT 1 i 2

Dwie pierwsze odsłony śmiertelnego Turnieju, najlepsze mordobicie na GB.

109 zł XENON 2

Klasyka wśród strzelanin, teraz w wersji na tą cudowną konsolkę.

119 zł EARTHWORM JIM

Przygody najpopularniejszej dżdżownicy świata. Jim rulez!

112 zł DONKEY KONG

Klasyka wśród platformówek, wiecznie młoda gra.

92 zł SUPER JAMES POND

Platformówka parodiująca filmy. W roli agenta lew morski- James Pond.

92 zł JURASSIC PARK

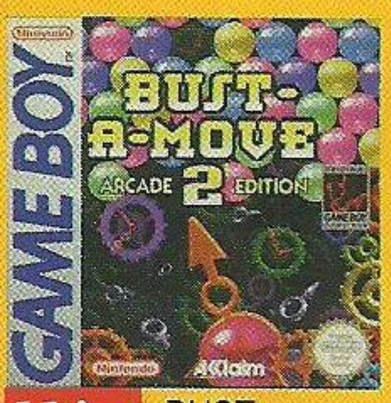
Odwiedź najbardziej niesamowity park w okolicy i stań przecieko olbrzymim dinozaurom.

155 zł PINOKIO

Pomóż Pinokio odnaleźć Giuseppe w pięknej grze przygodowej.

155 zł WORLD CUP '98

Twoje własne Mistrzostwa w Piłce Nożnej, kiedy tylko zechcesz.

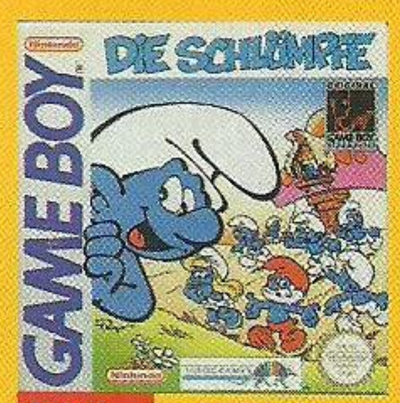


119 zł BUST A-MOVE 2

Najlepsza gra logiczna od czasów Tetrisa. Już możesz zmienić mistrza.

92 zł MICRO MACHINES

Wyścigi miniaturowych pojazdów w dużym świecie, wyśmienita akcja.



105 zł SMURFY

"Jeśli chcecie zobaczyć Smurfów las, przed ekran dziś zapraszam was."

130 zł SMURFY-NIGHTMARE

Trzecia część trylogii o niebieskich bohaterach.

155 zł INT. S.STAR SOCCER

Nowość! Wreszcie ta doskonała piła na GameBoy'a.

119 zł STREET FIGHTER 2

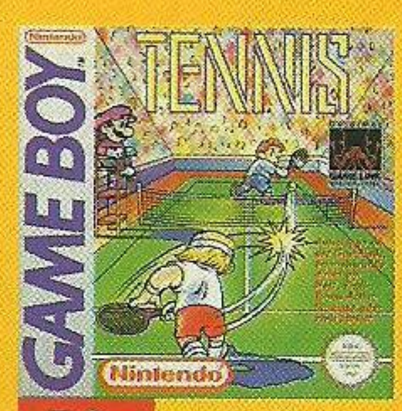
Jedno z najlepszych mordobić wrzech czasów.

99 zł KSIĘGA DŻUNGLI

Pora, abyś i ty poznał tą wspaniałą historię.

112 zł SUPER MARIO LAND 2

Druga odsłona najpopularniejszej serii na Gameboy'a.



79 zł TENNIS

Nieśmiertelny tenis na małą konsolkę, Doskonała animacja i zabawa.

119 zł WARIO LAND-SUPER MARIO LAND 3

Czy tym razem Mario powstrzyma swojego odwiecznego wroga?

79 zł WAVE RACE

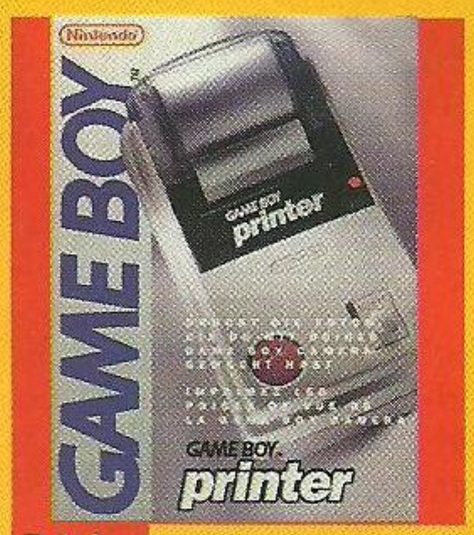
Coś dla miłośników wodnego szaleństwa i sportowej rywalizacji.

44 zł ZASILACZ

W domu lub gdziekolwiek zamiast drogich baterii.

236 zł APARAT-KAMERA

Zrób zdięcia sobie i swoim znajomym oraz przerób je na specjalnym programie



349 zł DRUKARKA

... A następnie wydrukuj na tej wspaniałej drukarce. Papier w komplecie.

240 zł GAMEBOY POCKET

Nowa, lepsza konsolka dostępna w czterech kolorach.

UWAGA PROMOCJA !!!

Przy zakupie konsolki GAMEBOY z dowolną grą otrzymujesz pudełko na gry za FRIKO!

A ponadto w ofercie również:

- *Kabelek Pocket-Pocket- 34 zł*
- *Kabelek Pocket-GB- 34 zł*
- *Lupa na ekran z podświetleniem- 31 zł*
- *Pokrowiec skórzany do GB Pocket- 34 zł*
- *Power Kit- zasilacz +akumulator zastępujący baterie do GB- 81 zł*
- *Pudełko na 10 gier- 27 zł*
- *Zestaw Handy Boy do GB- 134 zł*

PAMIETAJ

Zero kosztów przesyłki
Średni czas dostawy- 2 dni
Możliwość wysyłki w 24h za dopłatą
Ceny zawierają VAT

IO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16

PLUS

G-Darius

Korzenie serii DARIUS sięgają pierwszych automatów i 8-bitowych konsol. W swoim czasie była to najpopularniejsza seria shooterów po obu stronach kuli ziemskiej. Teraz firma Taito próbuje przenieść swój flagowy motyw w trzeci wymiar.

Od razu mówię, że z dobrym skutkiem. Na graczy czeka 14 poziomów zgrupowanych w systemie pajęczyny - kolejny level można wybrać korzystając z jednej z dwóch odnóg, co znacznie przedłuża rozgrywkę. Gra jest długa, momentami trudna i satysfakcjonuje.

Oprócz zwyczajowej jatki dwoma najfajniejszymi patentami w G-DARIUS są bossowie i "łapa". Bossowie są gigantyczni, dość trudni do rozwalenia i zwykle morfujący kilkukrotnie w kolejne ze swoich stadiów rozwoju. "Łapa" zaś to najlepsza broń gracza, pozwalająca na schwytanie praktycznie każdego przeciwnika i uczynienie z niego swojego pomagiera. Statków przeciwnika jest kilkanaście rodzajów i tyle też można mieć rodzajów broni. Gdy mając ktoregoś z wrogów w swoim posiadaniu ponownie chce się wysunąć "łapę", nieprzyjaciel eksploduje czyszcząc wokół ekran. To jest doskonały pomysł i znakomicie sprawdza się w praktyce.

Grafika jest niezła, choć niestety w niskiej rozdzielczości i to momentami widać. Muzyka pozostała identyczna z wersją automatową, niestety - śmieszne popiskiwania dobiegające z głośnika mogą po pewnym czasie rozdrażnić gracza, choć trzeba docenić efekty dźwiękowe

Wystawiłbym nawet wyższą ocenę, ale coś mi tu nie gra. Trochę dziwnie steruje się stateczkiem - sprawia on wrażenie, jakby ślizgał się w powietrzu po chmurkach, a nie korzystał z potężnych silników. Taki drobny szczegół.

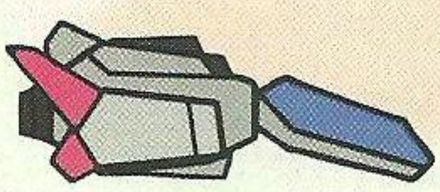
Gulash

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

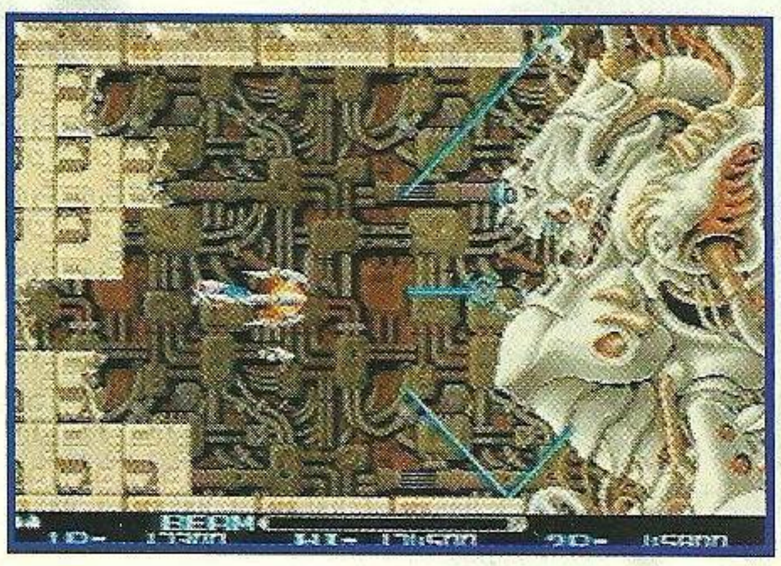
Wydawca: THQ
Producent: Taito
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

R-Types



Dla shooterów R-TYPE było tym, czym TOMB RAIDER dla gier third-person-perspective. Wyznacznikiem nowych kierunków, shockerem graficznym i miodnościowym - po prostu wszystkim. Ale to było z 10 lat temu.

W pudełko z napisem R-TYPES wepchnięto pierwsze dwie części shootera, który tak naprawdę ukształtował to pojęcie. Dodatkowo - dla zawziętych fanów gry - mnóstwo informacji i rysunków na temat statków, designu, historii wojen z najeźdźcami z kosmosu oraz film przedstawiający R-TYPE DELTA - znakomity, trójwymiarowy remake wspomnianych wyżej gier, który lada moment ukaże się w Japonii. Pewnie, że fajnie się strzela. R-TYPE i R-TYPE 2 mają wszystko, co powinno znajdować się w takiej grze - płynny scrolling, duże wybuchy, gigantycznych bossów (z fantastycznym designem, coś niesamowitego!), dziesiątki różnych power-up'ów i całą masę leveli, w których leci się w prawo. Przed oczami stają zdemolowane do granic możliwości automaty na dworcu, z nieodstępującymi ich żulami i hasłem "pożycz żeton". Ale, drodzy czytelnicy, co innego jest sobie chwilę w to pograć, a co innego wywalić dwie bańki na tę kolekcję. Daleki jestem od polecenia tego komukolwiek; lepiej skoczyć do byle salonu i za 10 zł wyżyć się na stojącej pod ścianą maszynie, albo kupić opisywany wyżej G-DARIUS (który ma chociaż grafikę podciągniętą do dzisiejszych standardów).



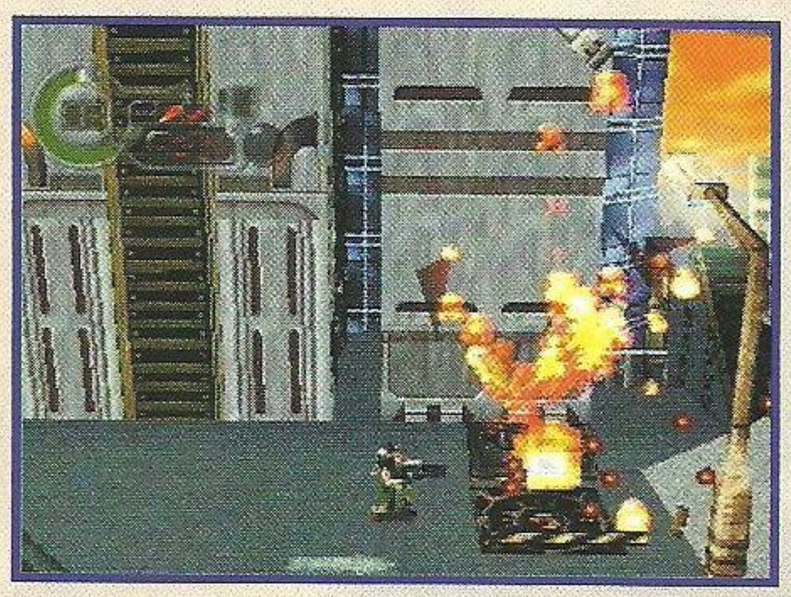
W tym miesiącu Europa dostaje dwa scrollowane shootery, to dobrze. Jednak paradoksalnie dostajemy dwa gorsze - bowiem zarówno EINHANDER, jak i THUNDERFORCE V dalej czekają na swój dzień.

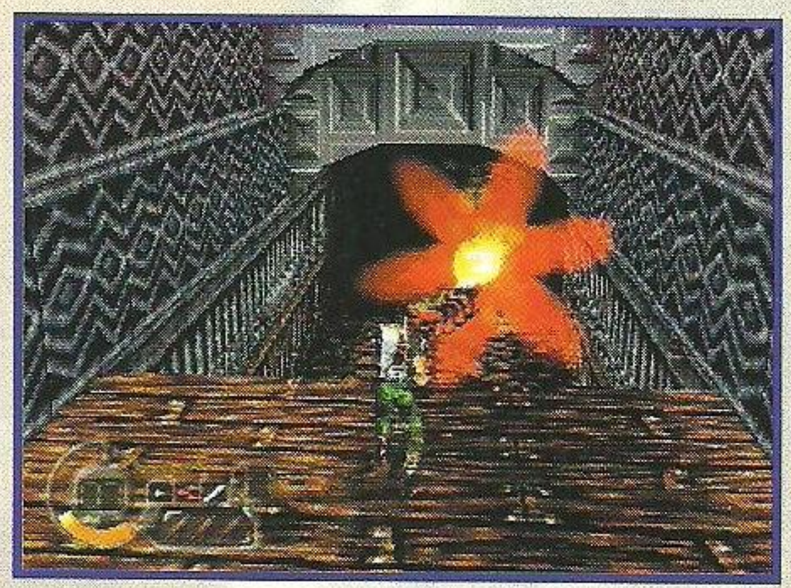
Gulash

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Virgin
Producent: Irem
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



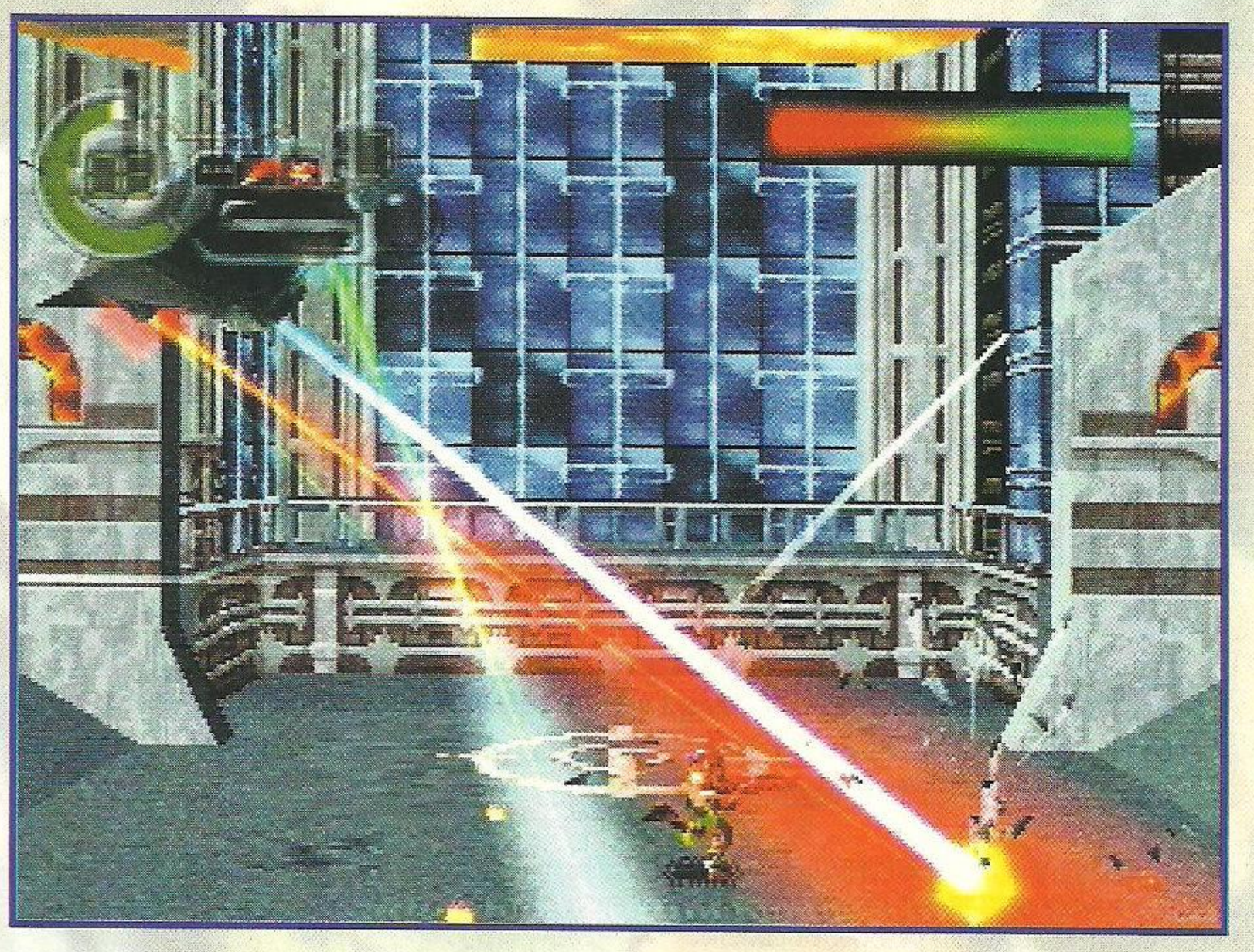


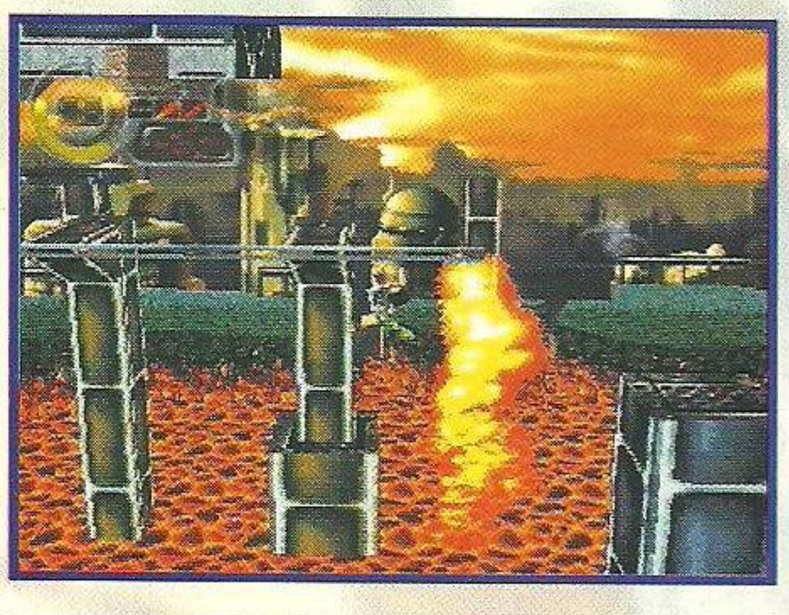
C - The Contra Adventure

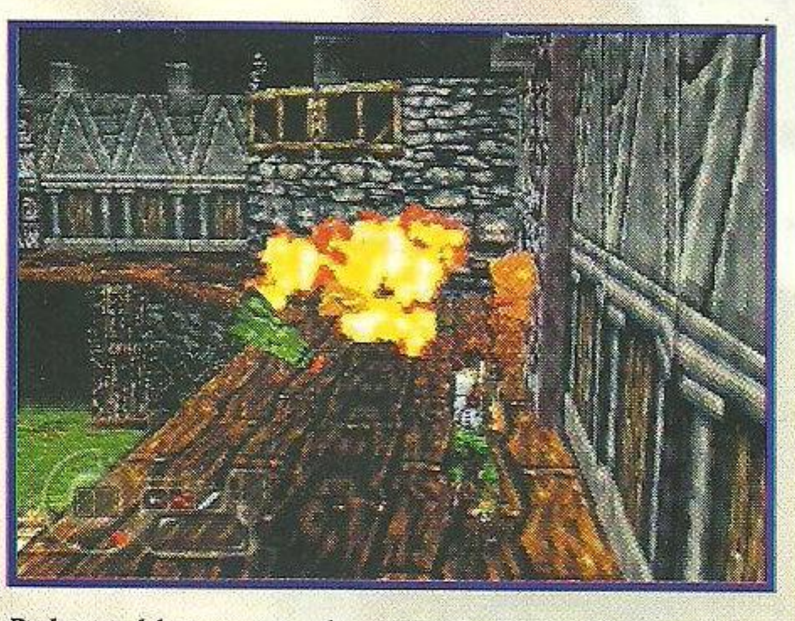
Gdy pół roku temu usłyszałem, że Konami pracuje nad nową edycją swojego najlepszego shootera, serce zabiło mi żywiej z radości. I choć czytając dalej notatkę prasową dowiedziałem się, że grę opracowuje zespół Appaloosa dalej wierzyłem, że będzie to gra warta uwagi. Chciałem uwierzyć. Bardzo.

Bdy wsuwałem grę do szaraka miałem nadzieję, że stara seria odżyje ponownie z 32-bitową mocą. Mój entuzjazm został przygaszony kiepskim intro, a po dłuższej chwili - gdy ujrzałem już właściwy produkt - zmienił się w czystą i niepohamowaną nienawiść do teamu developerskiego. Bo C: THE CONTRA ADVENTURE to gra wstrząsająco słaba i tak brzydka, że aż bolą oczy. Ale po kolei.

Niektórzy gracze zapewne pamiętają starsze tytuły z tej serii - znane choćby z 8 i 16-bitowych konsol lub z salonów gier.







Były to klasyczne, dwuwymiarowe shootery, w których biegło się w prawo lub czasem do góry strzelając, paląc i mordując. To były dobre gry. Mniej więcej dwa lata temu Konami wydało na PSX'a grę CONTRA - THE LEGACY OF WAR, w której sprite'y zostały zastąpione trójwymiarowymi obiektami, zaś "bieganie w prawo" zostało zastąpione przez "bieganie wszędzie". To była słaba gra.

W C: THE CONTRA ADVENTURE obserwujemy próbę połączenia tamtych dwóch gier, bo występują tu dwa rodzaje poziomów. W pierwszym klasyczne biegnie się w prawo i strzela do wszystkiego, co się tylko rusza, z tym, że wszystkie obiekty są trójwymiarowe. Ale słabo trójwymiarowe - główny bohater ma 2 cm wielkości, w tle nie dzieje się nic zaś animacja momentami budzi żałość. Mimo tego byłem skłonny zaliczyć staroszkolne levele na plus tej gry, bo strzela się całkiem fajnie. Na nasze i autorów nieszczęście więcej jest poziomów drugiego rodzaju - w pełni trójwymiarowych - gdzie kamera pokazuje widok na akcję zza pleców komandosa i tutaj już niestety nie ma przebaczenia. Bo to, co na nich się dzieje jest tragiczne! Najniższa możliwa rozdzielczośc, pikseloza, żenujące tekstury i zero, powtarzam zero zabawy. Ta gra to chyba jakiś makabryczny żart, bo przypomina produkcje pisane dla zabawy na NET YAROOZE przez całkowitych amatorów.

Dodając do tego fatalną, naprawdę fatalną muzykę i efekty dźwiękowe otrzymujemy produkt, na który nie warto nawet spojrzeć. To zastanawiające, jak pod koniec 1998 roku próbuje się wciskać ludziom taką padakę. Zamiast tego badziewia lepiej kupić sobie Pegasusa i żółty cart z napisem "Contra 7" za całe 35 złociszy - gra jest lepsza, a mnóstwo kasy zostanie w portfelu. N+ śle wyrazy najszczerszej pogardy w stronę developerów.

Gulash

PlayStation **3**

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 2
MIÓD 3

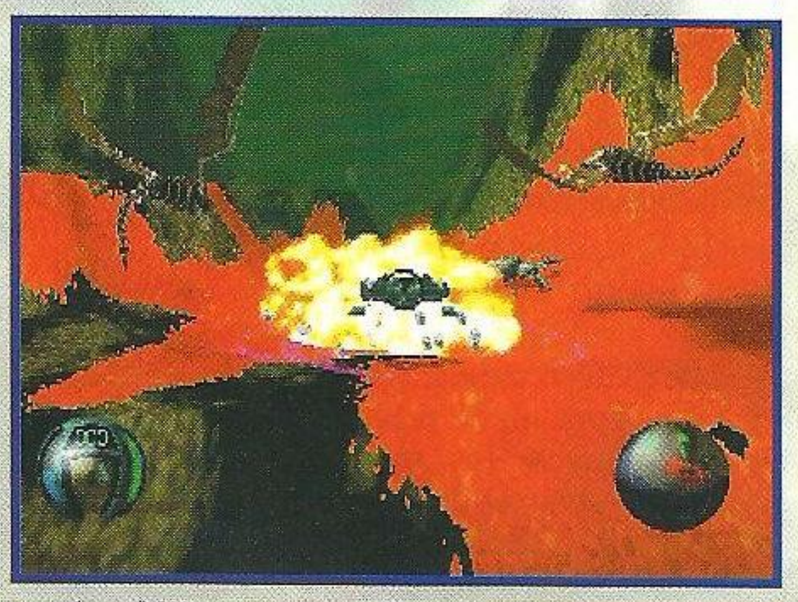
Wydawca: Konami
Producent: Appaloosa
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

V2000

W dzisiejszych czasach nikt już nie ratuje księżniczek porwanych przez smoki i przetrzymywanych w zamkowych wieżach. Teraz w modzie jest tylko jedno i to samo - ratowanie świata. O dziwo, nie musi to być kicz.

Wszystko wzięło swój początek w dniu uderzenia meteorytu, razem z którym w świecie pojawił się wirus. Zaraz po tym na szeregu światów pojawiły się ule obcych. Nikt nie mógł stawić im czoła – poza tobą. Jesteś deską, ostatnią deską... ratunku oczywiście. Gra została bardzo przebiegle zaprojektowana, w efekcie czego nie wpada się w rytm typu: zjawiasz się w krainie, wybijasz obcych i ich sługusów, niszczysz ul i udajesz się do kolejnego świata. Nie da się ukryć, że każde z trzydziestu zadań do tego właśnie się sprowadza, lecz dzięki sprytnemu wybiegowi udaje uniknąć się monotonii. Polega on na tym, że do raz odwiedzonego świata można powrócić. Po co? Na każdym ze światów produkowany jest określony typ broni, do której amunicję znaleźć można tylko tam. Otrzymuje się dzięki temu nieograniczoną swobodę ruchu, zwiększaną jeszcze przez sekretne tunele łączące światy, oraz fakt, że żaden świat nie jest do końca stracony.

Właśnie, V2000 nie trzyma się żadnych oklepanych reguł. Nawet kiedy baza zostanie już stracona, a cała kraina zainfekowana, walka toczy się aż do końca, czyli utraty



statku. Nikogo nie zaskoczy tu ściemniający się nagle ekran, który przerywa zmagania z wrogiem by poinformować o porażce. Decyzja czy opuścić daną krainę po wykonaniu misji, w jej trakcie, czy po jej zawaleniu należy tylko i wyłącznie do człowieka ściskającego pad w dłoni. Porażka kończy się przeistoczeniem krainy w mroczny świat, do którego i tak można powrócić, choćby po to by zawalczyć o niego raz jeszcze. Odejście z niego to również samodzielna decyzja.

Monstra podległe obcym trudno nazwać przerażającymi. Nie są to ociekający śluzem metalowi aliensi czy uzbrojeni po zęby szturmowcy tylko źdźiebko przerośnięte zwierzątka i robaczki. Fachowo mówi się, że zostały one zainfekowane przez wirusa rozprzestrzenianego w tym celu przez obcych. Każdy ma prawo bać się mrówek czy pająków, zwłaszcza gigantycznych, ale kto by się przestraszył żuczka? Choć żuczek wielkości ciężarówki może wzbudzać niepokój. Nie zmienia to jednak faktu, że wygląda on raczej sympatycznie niż groźnie, nawet kiedy rozbija grube na kilka łokci kamienne mury. Mieszkańcy atakowanego świata pewnie by się ze mną nie zgodzili, ale oni ograniczają się do wzywania pomocy.

Ktoś zadbał by prześlicznie kolorową grafiką cechowała też unikalność i spójność. Dzięki temu, każdy świat tworzy odrębną i pełną w samej sobie całość. Niektóre są zielone inne podwodne, skaliste bądź lodowe, zdarzają się bagniste, a te najpóźniej odwiedzane są wulkaniste. Klimat graficzny podkreślają dynamiczne dźwięki, które samym swoim brzmieniem prowokują do działania. Słuchając ich nie da się siedzieć bezczynnie, czego widocznym efektem jest skok tempa akcji. Gra byłaby bagatelnie prosta, gdyby nie koszmarny system celowania, którego tak na dobrą sprawę w ogóle nie ma. Średnio pomocny jest krzyżyk celownika, jeśli utrzymanie statku w jednej pozycji graniczy z cudem – nie tak łatwo steruje się poduszkowcem udającym od czasu do czasu helikopter.

V2000 jest grą bardzo przyjazną, żeby nie rzec sympatyczną. Z udawaną powagą ratuje się malutkich mieszkańców zaatakowanych przez wielgaśne monstra. Nie jest to gra zrobiona na poważnie i to stanowi jej największą zaletę.

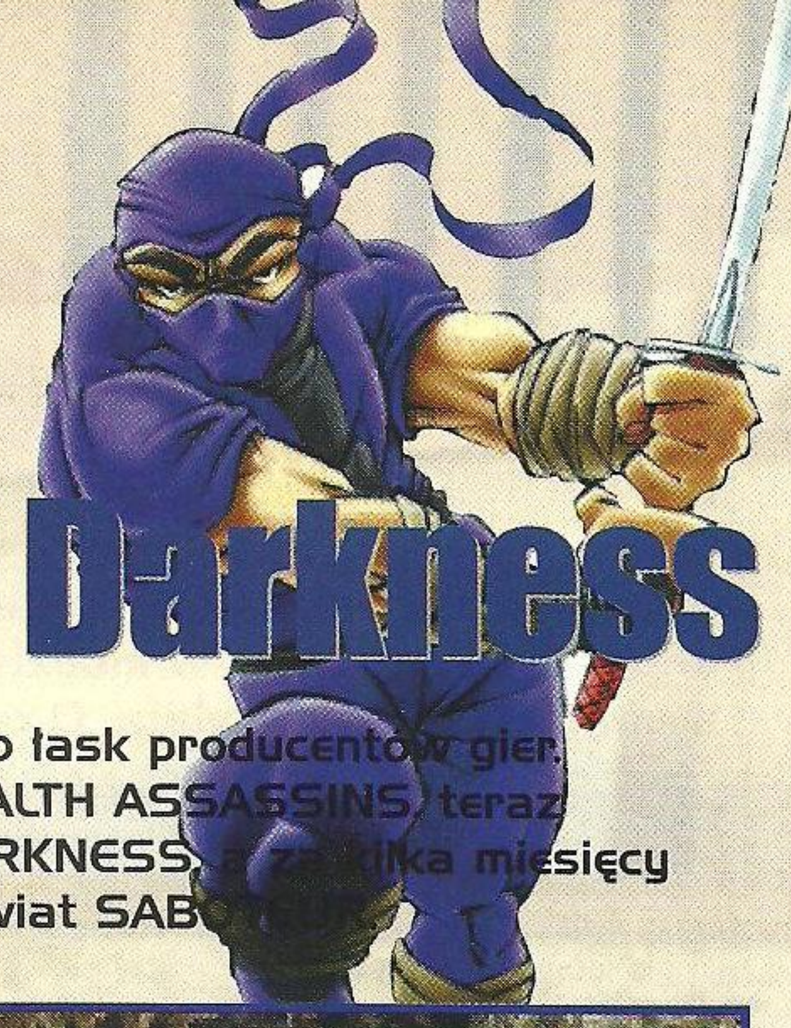
Merlin

PlayStation 7

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Grolier Interactive
Producent: David Braben
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

NINJA
Shadow of Darkness



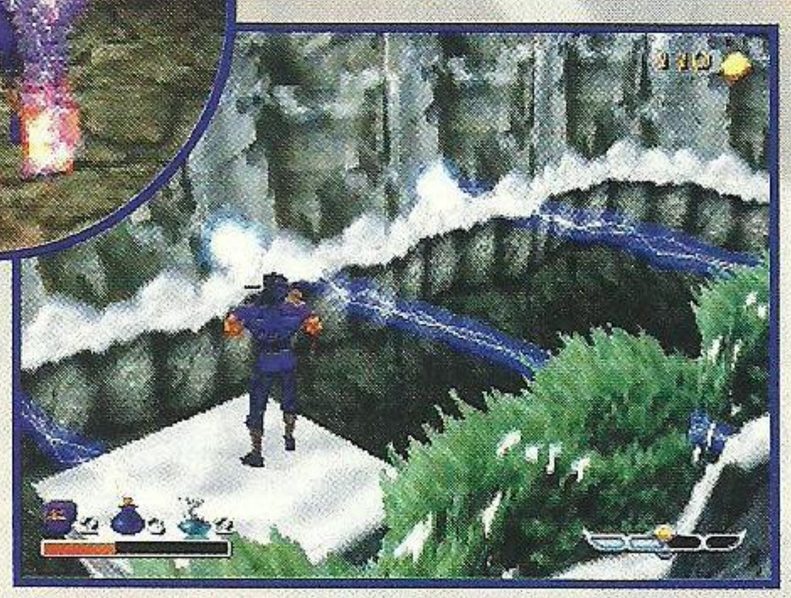
Ninjowskie gry powoli wracają do łask producentów gier. Najpierw uderzyło TENCHU: STEALTH ASSASSINS, teraz próbuje NINJA: SHADOW OF DARKNESS, a za kilka miesięcy pojawi się remake starego jak świat SAB[illegible]

TENCHU pisaliśmy miesiąc temu i dalej jesteśmy pod wrażeniem tej doskonałej gry. Autorzy NINJA: SOD przedstawiają nieco inne podejście do tego tematu. Zamiast elementów skradania się, walki z zaskoczenia i podrzynania przeciwnikom gardeł otrzymujemy klasyczne scrollowane mordobicie, przyprawione ninjowskim klimatem.

Bohaterem gry jest niejaki Kurosawa, młody wojownik ninja, który w ramach samodoskonalenia zawodowego poprzysiągł zniszczyć 12 demonów nękających Japonię. Zadanie nie będzie łatwe - na usługach demonów pozostaje bowiem najemna armia samurajów, wojowników, wieśniaków i złych ninjów, którzy strzegą drogi do swego pana. Nasz bohater będzie z nimi walczył przy pomocy pięści i nóg, znajdywanej gdzieniegdzie broni oraz ninjowskiej magii. Przeciwnicy często zostawiają różne śmieciuszki, które przydają się podczas dalszej gry. Często można też natknąć się na skrzynie, które kryją w sobie jeszcze więcej wyposażenia nieodłącznego każdemu ninja. Kluczami otwiera się kolejne bramy, bronią walczy się z przeciwnikami, zaś za pieniądze można uzupełnić zapasy energii czy też niezbędnej do magii "siły chi" w ninja-shopie pod koniec poziomu, często po pokonaniu wielkich bossów. Gra jest nieźle trudna, dość rozległa i... i to właściwie wszystko, co ma do zaoferowania nowy produkt Core.

Symulatorem wojownika nocy NINJA: SOD nie jest, o nie. To zręcznościówka z bardzo nikłymi elementami przygodowymi. Zapomina się o nich mashując dwa przyciski, stukając tym samym trzyciosowe comba. Momentami fajna jest magia, rozwijająca się w miarę rozgrywki, ale wszystko, co oferuje to wielki wybuch rozwalający zgraję przeciwników na ekranie.

Od strony audio-wizualnej gra prezentuje się poprawnie, z bardzo ładnymi efektami świetlnymi i pokręconą na maksa muzyką, (która jednak po pewnym czasie zaczyna drażnić). Błyskawice, padający deszcz i dokładne teksturki świata robią dobre wrażenie, ale nie kopią. Z drugiej strony stoji zaś nienaturalna momentami animacja postaci (zadając cios Kurosawa ma stanowczo za długie ręce), która jednak nie niszczą ogólnego wyglądu gry. Ale o tym, że wygląd to nie wszystko mogliśmy się już przekonać niejednokrotnie...



na PSX'a, co trwało aż półtora roku. Gry rozwijają się i oferują graczom ciągle coś nowego, a rok w tej branży to bardzo dużo. Właśnie dlatego patrząc na NINJA: SOD mam wrażenie, że to nieźle przestarzały produkt. Być może jeszcze rok temu ekscytowalibyśmy się tą grą, jednak dziś - w dobie TENCHU i METAL GEAR SOLID - staroszkolny gameplay praktycznie się nie liczy. Sorry, Core - no bonus.

Gulash

NINJA: SOD kładzie gameplay, w którym właściwie bardzo mało się dzieje. Po dwóch pierwszych poziomach widziałeś już praktycznie wszystko i choć gra się przyjemnie, brak tej magii właściwej choćby TENCHU. Wiadomo, że NINJA: SOD miał ukazać się dawno temu jeszcze na konsoli Saturn. Wydawca jednak zażyczył sobie przepisania niemal ukończonej gry

PlayStation **6**

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

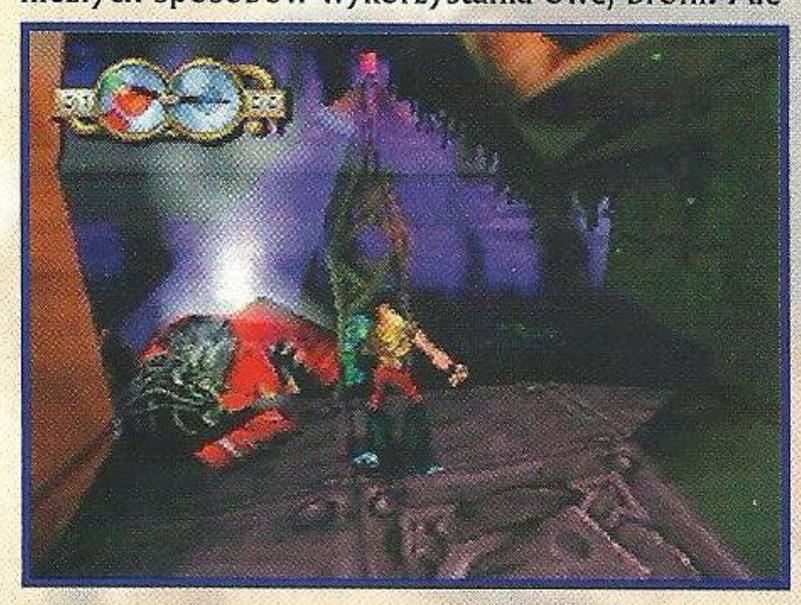
MIÓD 5

Wydawca: Eidos
Producent: Core
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card.

Miał być platformer z czymś w rodzaju stage fatalities na każdym kroku. Miał być humor. A wyszło co? Spóźniony o jakieś dwa lata, niezbyt chłodny platformer 2D udający platformera 3D. Niezbyt zabawny.

Wild 9

BILD 9 to jedna z tych gier, w czasie których niemal czuje się moment w którym twórcy sobie odpuścili. Bo jest tak. Wystarczyło im na koncept ciekawego gościa. Wystarczyło im na naprawdę rewelacyjny pomysł broni, w której jest posiadaniu. Starczyło na parę niezłych sposobów wykorzystania owej broni. Ale



NIE wystarczyło na doanimowanie tego gościa. NIE wystarczyło na przeciwników "godnych" potraktowania tą bronią. NIE wystarczyło na wrzucenie czegoś co każe wracać dzień w dzień aby miażdżyć, rozgniatać, dekapitować, topić, spalać, dusić, smażyć, rozciągać, nabijać, deptać i wysadzać w powietrze tych wszystkich obcych.

Zadziorny brunet z zakręconą czupurnie grzywką w stylu wczesnego Presleya został obdarzony najpotężniejszą bronią w znanym Wszechświecie. Na drugiej szali wagi ułożony został niejaki Karn. Teraz Wex musi przebyć trzynaście światów, pokonać zastępy sługusów Karna i uratować ośmioro uwięzionych przyjaciół.

Teoretycznie głównym bohaterem gry jest Wex. Ale nie ma się co oszukiwać. Tak naprawdę to na pierwszym planie niepodzielnie króluje Rig. Niewiele gier może poszczycić się wprowadzeniem broni jako głównej postaci gry. A Rig rządzi. Jest prosty w obsłudze, bardzo efektowny w użyciu i pozwala na prawdziwe napawanie się cierpieniem schwytanych w jego mocarne objęcia. Korzystanie z broni jest bardzo proste. Wystarczy podejść do jakiegoś gościa i wcisnąć przycisk aktywujący wytrysk energii z lufy. Trafiając w przeciwnika, Rig natychmiast spowija całe jego ciało błękitnymi promieniami. I teraz można takim nieszczęśnikiem uderzać w różne przedmioty, wrzucać go na ostrza wirówki czy nabijać na wystające z ziemi kolce. Przez cały czas trzymania spustu przeciwnik jest przywiązany do Wexa, który "jedzie" z Riga.

W czasie korzystania z broni można stać w miejscu i coraz bardziej majtać gościem na drugim końcu promienia, ale można też spokojnie sobie iść trzymając drania nad głową. Ten motyw występuje dosyć często, bowiem w różnych sytuacjach trzeba wykorzystywać przeciwników do tego, aby posuwać się dalej. Czasami trzeba doprowadzić do awarii wielkiej wyżymaczki z kolcami poprzez wrzucenie między jej wały trzech obcych, innym razem trzeba z nich zrobić kładkę.

Niestety po pewnym czasie zaczyna nudzić ciągłe uśmiercanie obcych. Dodatkowo Wex porusza się bardzo wolno i nie ma specjalnie wielu klatek animacji. Zwykle mi to nie przeszkadza, ale tu jest zbyt flegmatycznie. Trochę nadgania muzyka, która dobrze łączy kawałki w rodzaju Chemical Brothers z ambientowymi wstawkami.

Urozmaiceniem gry miała być grupa przyjaciół bohatera - z którą tworzy on tytułowe WILD 9. Kolejnych przyjaciół trzeba ratować z uwięzi złego, za co odwdzięczają się pomagając w przechodzeniu dalej. Niestety rola przyjaciół jest ograniczona do minimum. A część z nich prezentuje się jeszcze gorzej niż sam krzyczący co dziesięć sekund "Wexcellent!" bohater. Ostatnimi upiększeniami gry są dwa rodzaje przerywników - poziomy ścigane i spadane. W tych pierwszych trzeba dogonić i rozwalić jakiegoś przeciwnika, a w drugich - spadać. Dosłownie spadać w jakąś wielką dziurę, uważać na wystające półki. Marna grafika i nuda.

Z przykrością muszę przyznać, że bardzo się na WILD 9 zawiodłem. Do bardzo chłodnego Riga dorobiono bardzo średnią resztę. Cała grę.

Banan

PlayStation **5**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 7
MIÓD 5

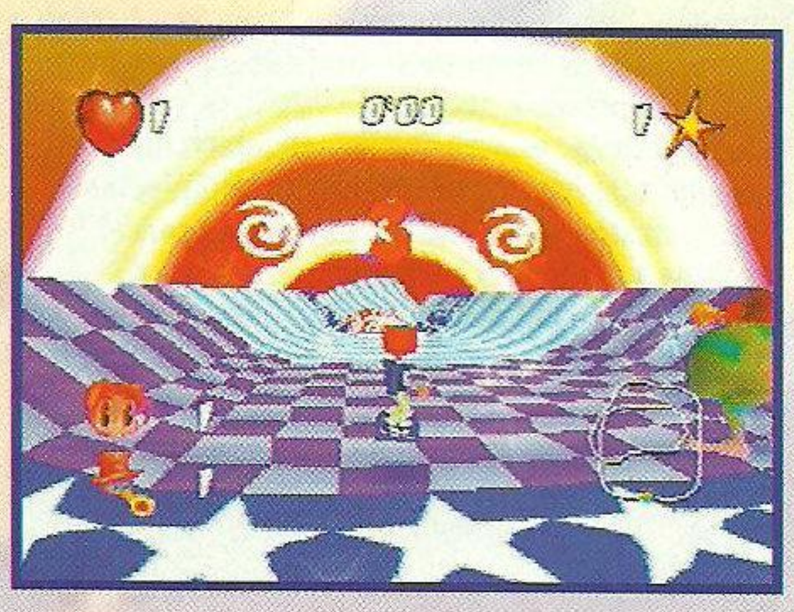
Wydawca: Interplay
Producent: Shiny
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Psybadek

Ostania deska ratunku czy kolejna próba odzyskania dawnej świetności? Kolejny atak Psygnosis na światowe rynki nosi imię PSYBADEK. I trzeba powiedzieć, że jest to próba ze wszech miar udana.

Do tej gry podszedłem z wielkim dystansem - wkładając kompakt do konsoli zastanawiałem się, czym teraz (nie) popisze się Psygnosis. Okazało się jednak, że nie jest źle. A z każdą minutą grania było coraz lepiej. PSYBADEK to na pierwszy rzut oka przedziwna gra, w której kierujemy bohaterem jeżdżącym na snowboardzie lub deską przypominającą snowboard. Jednak po piętnastu minutach zabawy okazuje się, że to właściwie lekko wykręcona platformówka. To dobrze, bo chyba wszyscy je lubimy. Grę okraszono niezbyt skomplikowaną fabułą - zły potwór porwał wszystkich twoich przyjaciół do swojej krainy, a ty - dla odmiany - musisz ich uwolnić.

Autorzy proponują dwie postacie - XACO i MIĘ. Kierując jedną z nich musimy dotrzeć do głównego bossa i go pokonać. Droga do celu jest bardzo długa, do przejścia ponad 40 leveli, a przed każdym z nich czeka krótki briefing (co i kiedy należy zrobić, żeby zaliczyć poziom pozytywnie). Zadania są różne - powystrzelać pingwiny, prześcignąć wielkiego psa, przejechać trasę w odpowiednim czasie, pozamykać włazy. Naprawdę, to chyba różnorodność zadań



uczyniła PSYBADEK bardzo wciągającym. A gra wcale nie jest łatwa - gorąco robi się już w okolicach 8 poziomu, kiedy przyjdzie skakać po lodowych wysepkach nad przepaścią.

Całość okraszono bardzo przyzwoitą grafiką. Jest bardzo kolorowo, miejscami rzekłbym cukierkowo. Czasami na ekranie powstawał niesmaczny obraz, gdy z 32 tys. kolorów wybrano ten najjaskrawsze (najzieleńsza zieleń, róż i np. czerwień), ale to tak naprawdę kosmetyka. Najważniejsze, że engine opiekujący się grą został napisany bardzo sprawnie.

Podczas zabawy dane nam będzie ujrzeć wiele fajnych efektów specjalnych - źródła światła, efekty przezroczystości, odbicia lustrzane - koderzy zaszaleli (i chwała im za to). Na potrzeby PSYBADEK nagrano na kompakt parę fajnych tracków muzycznych. Doskonałe kawałki, natychmiast wpadają w ucho. Przy muzyce gra się naprawdę lepiej, a miksując to z dobrze przygotowanymi efektami dźwiękowymi tworzy się obraz doskonałej oprawy audio. Chciałbym żeby udźwiękowienie w każdej grze było na przynajmniej takim poziomie.

W PSYBADEK grało mi się naprawdę świetnie. Wygląda na to, że Psygnosis zaczyna podnosić się po swoich zeszłorocznych dołkach - właśnie ukazuje się dobre COLONY WARS 2, dobry PSYBADEK i jeden przeciętny tytuł w postaci ODT (a więc 2/3 nowego stuffu jest OK!) Wracając do naszej platformówki - spędziłem przy niej kilka fajnych, niezobowiązujących wieczorów. Czasami miałem dość, ale wystarczyły trzy godzinki przerwy aby znowu naszła mnie ochota na granie.

Na święta pojawiają się na PSX'a trzy doskonałe platformówki - SPYRO, CRASH 3 oraz właśnie PSYBADEK. Ten ostatni jest trzecią w kolejce pozycja wartą inwestycji - bo nie wątpię, że CRASH 3 będzie kosmicznie wymiatał.

Brat

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Unholy War

Pewien mądry Pan w telewizji powiedział ostatnio, że tak naprawdę, to na świecie wszystko jest proste i na prostych zasadach się opiera.

Bo oparł tę "mądrość" faktem, że nawet coś takiego jak komputer jest urządzeniem banalnym, bo przecież nie robi niczego więcej poza zamianą "jedynek" na "zera" i odwrotnie. Myślę, że większość telewidzów zaraz znalazła sobie dowód na fałsz tego stwierdzenia.
Ja miałem najprostsze zadanie: dopiero co skończyłem grać w UNHOLY WAR, Crystal Dynamics i przekonałem się, że nie jest rzeczą prostą wydanie dobrej gry.

UNHOLY WAR to taki ARCHON na konsolę. Co to ARCHON, spytacie? Szybko tłumaczę. ARCHON był kiedyś grą na małe Atari i miał

rzesze zwolenników. Za podstawę bierzemy szachy. Są pola i stoją na nich figury dwu przeciwników. Każda ma inny zasięg ruchu. Cały wic polega zaś na tym, że kiedy na jednym z pól staną dwie figury, pole powiększa się na cały ekran i każdy z graczy kieruje swoją figurą, atakując drugą w bezpośredniej konfrontacji. Konfrontacja zaś sprowadza się do gonitwy po malowniczym wycinku krajobrazu (jakim stało się teraz sporne pole) i za pomocą różnych metod - charakterystycznych dla danej figury - zmniejszania paska energii przeciwnika do zera. Cała filozofia. UNHOLY WAR jest zatem najnowszą wersją ARCHONA.

Historia. Historia jest prosta: kręci się gdzieś w kosmosie planeta Xsarra, a zasiedlają ją istoty rodem z baśni - rasa Arcane, pojawiają się najeźdźcy rodem z tanich opowieści SF - Teknos. Zaczyna się walka o planetę. Dobra... dłużej już nie wytrzymam:
Ale to chała!!! Firma CD nie dała z siebie nic! Poza tym, że wymyśliła historyjkę, która swą górnolotnością nie przebija nawet opowieści przedszkolaków przed leżakowaniem i poza tym, że plansze nie są już kwadratowe, tylko sześciokątne, a cała "szachownica" ma kształty najróżniejsze - co symbolizować ma różną geofizykę terenu. I to koniec inwencji Szanownych Programistów. Reszta bezwstydnie zerżnięta ze starych pomysłów.

Taka gra, która już ze startu nie jest pomysłem oryginalnym powinna dosłownie POWALAĆ grafiką, muzyką i wreszcie grywalnością. To zaś co reprezentuje sobą UW to... żałość. Wszystko wygląda znośnie póki z daleka: postacie, plenery, itp. Ale niech tylko pojawi się zbliżenie wyłazi momentami takie siano, że aż strach się bać. Jedne postacie upstrzone pomysłowym designem na miarę 10-punktowego produktu, inne oddałyby wszystko, by móc pożebrać na własną rękę o jakąkolwiek teksturę. Ale dobra - powiecie - gra jest dynamiczna, świetnie gra się na dwie osoby - szkoda czasu na grafikę. A i muzyki też nie ma się czasu słuchać (co pewnie i dobrze, bo kompozycje dorównują maestrią scenariuszowi całej gry)! Odpowiem: rzeczywiście. Przymknąłbym oko, gdyby nie fakt, że zupełnie nie da się rozgryźć na co stawiali producenci. Kierowanie postaciami?
Leży. Znaczy kieruje się wygodnie, tylko trudno uzyskać zamierzony efekt. Różnorodność plansz do gonitw? Jest - projekty ciekawe, ale nie do tej gry. Momentami zabawa sięga idei gier losowych, a nie zręcznościowych: nie widać co się dzieje wśród nawału atrakcji. Różnorodność rozgrywki? Jest. Ale tylko na dwu graczy. Tyle, że mała tu zasługa producentów. A ponadto gra jest krótka, łatwa i nudna. A już na pewno nie warta naszych pieniędzy. Za taki produkt można dać tylko jałmużnę i parafrazować słowa ze znanej lektury szkolnej:

"Pójdź dziecię, ja cię uczyć każę".

Grabarz

PlayStation 4

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Eidos
Producent: Crystal Dynamics
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Apocalypse

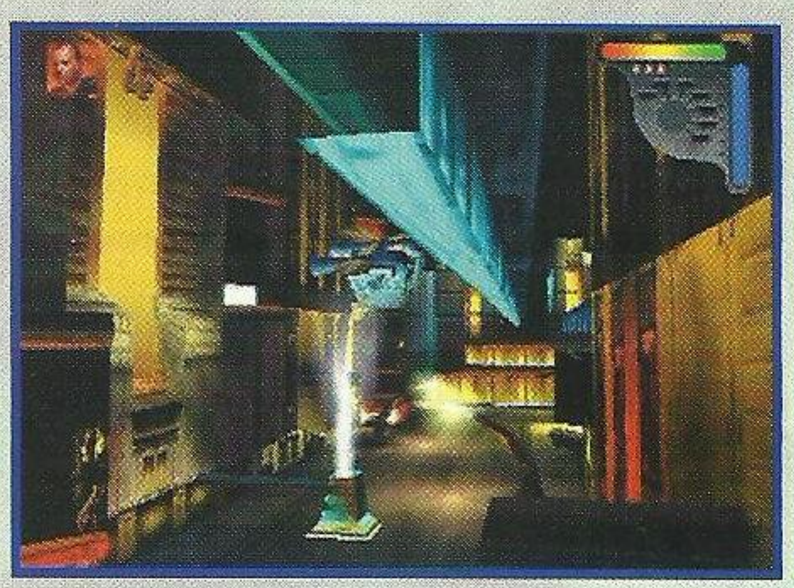
W XII wieku Arnold, opat Citeaux poprowadził krucjatę przeciwko siedmiotysięcznemu miastu Marmande. Zdecydowana większość mieszkańców zdradziła religię Chrystusową, pozostało zaledwie kilkuset Chrześcijan. Kazano zrównać miasto z ziemią. Kapitan spytał co z owymi Chrześcijanami, którzy pozostali wierni. Odparł mu biskup: "Zabijcie wszystkich. Bóg rozpozna swoich".

APOCALYPSE - najnowszy shooter firmy Activision z kilku powodów jednoznacznie kojarzy się z tą historyczną sceną. Po pierwsze wątek religijny. Mamy niedaleką przyszłość. Genialny osobnik znany jako The Reverend (Wielebny), odkrywa metodę na połączenie ludzkiej wiary i nauki, a dzięki temu na doprowadzenie do końca świata. Porywa cztery najbardziej wpływowe osoby na Ziemi: supergwiazdę muzyki pop, sekretarza obrony, prezesa rady naukowej i prezydenta USA (choć do końca nie jest to powiedziane, można odczytać między wierszami). Za pomocą skonstruowanego urządzenia Wielebny odbiera owym czterem osobom jaźnie, implantuje zalążki nowych i... wypuszcza. Kiedy przyjdzie czas, na podświadomy sygnał zalążki przebudzą się i korzystając z potęg: polityki, nauki, perswazji i wojska, uczynią z czterech poważanych postaci współczesnego świata Czterech Jeźdźców Apokalipsy - Śmierć, Wojnę, Plagę i Bestię. Traf chce, że wraz z Treyem Kincaidem, naukowcem o usposobieniu Rambo, wpadasz na trop ponadczasowego spisku. Kincaid staje się od teraz narzędziem w twoim ręku. Godzina już wybiła! Musisz wraz z nim odnaleźć Niszczycieli i wyeliminować ich, jednego po drugim.

Idea dla gry, trzeba powiedzieć, wspaniała. Ale najwspanialsze jest to, że godnie ją wykorzystano. Nie da się ukryć, że wobec polityki takich firm jak Capcom (wypuszczającej coraz to nowe odgrzewane dania, różniące się od starych zaledwie jedną przyprawą), czy Psygnosis (od dłuższego czasu nie mogącej trafić z żadnym hitem, produkującej wtórne, słabe gry) - Activision spisuje się świetnie. PITFALL 3D, PAL'owska wersja TENCHU, a teraz APOCALYPSE czynią z niej jedną z najlepszych firm na rynku.

Na uwagę zasługuje także sama polityka firmy. Jak zapewne widzicie APOCALYPSE nie jest grą ZROBIONĄ przez Activision, a tylko WYDANĄ przez nią. Szefostwo obejrzało wstępne projekty rodzimych developerów i stwierdziwszy, że produkt musi wnieść więcej świeżego oddechu, niż ci mogą mu dać - zlecili wykonanie gry firmie Neversoft Ent. Efekt nie tylko zdumiał wszystkich, którzy twierdzili, że shootery pójdą drogą gier first person perspective, ale podniósł rangę imienia "shooter" w ogóle.

Co widać i słychać? Widać wspaniałą grafikę. Z rozdzielczości 512*240 i 30 klatek na sekundę wyciśnięto sok do ostatniej kropli. Zmysły zalewa dynamiczna fala rozbłysków, niespodziewanych zwrotów akcji, różnorodnych przeciwników i przepięknych renderów przeplatających poziomy. Doprawdy tylko u najbardziej odpornych pozostają jeszcze resztki zachwytu, by podziwiać maestrię z jaką producenci wgryźli się w meandry zalet trzeciego wymiaru i co z tego wynikło dla konstrukcji poziomów.



Dalej. Książki pisać można o tym, kto gra w APOCALYPSE wspomnianego Treya Kincarda. Otóż, co pewnie wszyscy już wiecie, Bruce Willis. Ale nie! Nie jest to znowu jakiś chaotyczny zestaw polygonów, próbujący niezdarnie naśladować geniusz Wielkiego B. Dla sporządzenia Jego postaci w grze producenci zaprosili wielkiego aktora do studia, a tam zmontowali komputerową mapę głowy Willisa, jego motion capture, a nawet tzw. "facial capture", czyli ruchy twarzy! I powiem szczerze... kurde, nieźle im wyszło. Tak więc jeśli zdecydujecie się na APOCALYPSE wiedzcie, że czeka was kilka wspaniałych godzin z galopującym Brucem Willisem, grzejącym do wszystkiego co się rusza

("Bóg rozpozna swoich") z karabinów i laserów, które przecinają wrogów na pół, bądź dział elektrycznych rozprowadzających przeciwników po ścianach z mocą Św. Raydena. A co powiecie na sterowanie? Otóż "strzałkami" oczywiście biegamy w wyznaczoną stronę, natomiast figury geometryczne po prawej stronie służą do strzelania w określonym kierunku (np. trójkąt - w górę ekranu, itp). Zapewniam was, że nie sposób przecenić tej metody, a przy pomocy analoga i Dual Shock'a... jest lepiej. Mimo, iż w samej grze rzuca się w oczy inspiracja takimi grami jak CONTRA, czy GUNSTAR HEROES, na konsole 32 bitowe czegoś takiego jeszcze nie było. Sami zresztą autorzy chwalą się, że chcieli wykorzystać jak najwięcej dobrodziejstw 32 bitów...

Czego nie widać?
... na przykład tego, że poziomy doładowują się podczas gry, bez przerywania zabawy. Ułatwia i umożliwia to wiele. Można dzięki temu zaplanować poziomy o zdecydowanie większej powierzchni, z większą ilością detali. Nie walczysz ciągle z tak samo wyglądającymi

przeciwnikami. Punkt położenia kamery może się nagle diametralnie zmienić: od usytuowanej tuż za tobą na ziemi, po widok znad głowy.

Poziomów jest jedenaście, w tym cztery minipoziomy dla każdego z Jeźdźców. Akcja zaczyna się w więzieniu, z którego Trey musi uciec, ciągnie się przez kanały, miasto, dachy, cmentarz i kończy w Białym Domu pojedynkiem z Bestią. Pomimo tego całego nawału fajerwerków, bohatera, który idzie przez scenariusz niczym kombajn podczas wizyty I Sekretarza na dożynkach, gra na koniec zaskoczyła mnie czymś jeszcze: APOCALYPSE nie jest grą chaotyczną i przesadzoną. Producenci nie dostali świra na widok tego co oferuje 32- bitowa konsola. Poziomy są atrakcyjne, ciekawe i oferują za każdym rogiem coś nowego! Przeciwnicy porozsiewani są rozsądnie i logicznie. A co najważniejsze nie zachowują się nienaturalnie. Wszystko to sprawia, że APOCALYPSE przechodzić można na dwie modły:

Sposób pierwszy - Rambo 2000: "Strzelam do wszystkiego, wszędzie pędzę pierwszy, a jak ktoś mnie trafi - znaczy, że nie czytał scenariusza".

Sposób drugi - Stalin 2000: "Metodycznie i spokojnie. Proszę podchodzić powolutku, na każdego przyjdzie kolej".

Jedno jest pewne: APOCALYPSE nie jest w żadnym przypadku błędem firmy Activision.

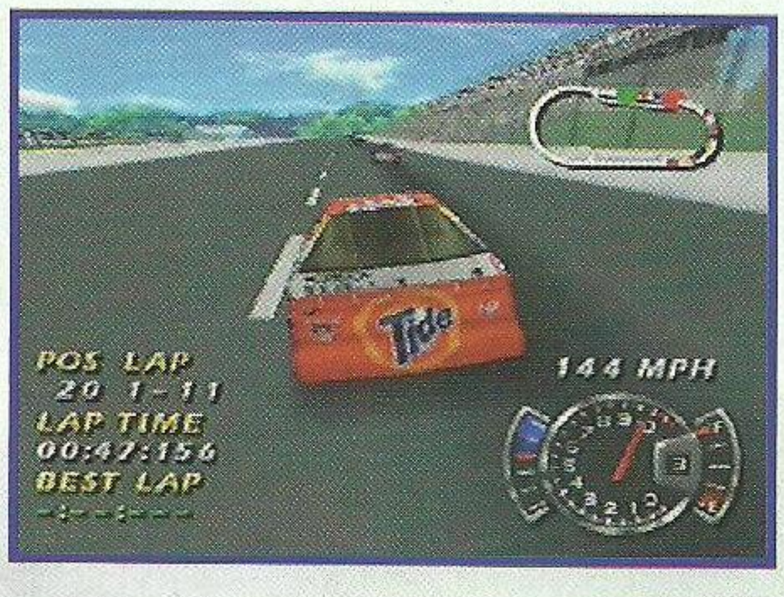
Jest produktem przygotowanym dobrze, wypromowanym dobrze i zapewne dobrze się sprzeda. Cóż, należy mu się. Nowatorskie sztuczki (jak choćby wepchnięcie w grę postaci Willisa) nie okazały się kretowiskami na drodze do klienta. Wbudowano je kompetentnie i wspólnie generują zamierzony efekt - tworzą shooter, jakiego na 32-bitowce jeszcze nie było: dynamiczny, efektowny i dający mnóstwo radochy.

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA **8**
DŹWIĘK **8**
MIÓD **9**

Wydawca: Activision
Producent: Neversoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



NASCAR 99

Japonia ma mangę, Godzillę oraz sumo. Europa ma futbol, Formułę I, a także Spice Girls. Amerykanie zaś kultywują baseball, muzykę country, no i oczywiście wyścigi Nascar.

Ba dzień dzisiejszy łykamy wszystko jak pelikan od jednych i drugich. Manga rządzi, Polak zdobywa sukcesy w sumo, nasze chłopaki grają w "piłkę bazową", a w Mrągowie spotykają się miłośnicy skórzanych kapeluszy i dłuższych włosków z tyłu. Mimo to na jeżdżącego Chevroletem po okrągłym torze Hołka to jeszcze sobie chyba poczekamy. Dla nas bowiem wyścigi Nascar są całkowitą abstrakcją i poza kilkoma entuzjastami sportów motorowych śledzących czasami wyczyny Jeff'a Gordona i przyjaciół zza oceanu, nikt nie ma o tym sporcie zielonego pojęcia. W sumie nie ma

się co dziwić, bo co może być ciekawego w tym jak dwudziestu paru klientów jeździ kilkadziesiąt okrążeń w kółko. O przepraszam - fajne są wyświetlane czasami w naszej telewizji urywki, pokazujące wypadek, w którym uczestniczy kilkanaście maszyn i wszystkie pięknie się palą, a kawałki samochodów lecą w publikę powiększając atrakcyjność. Jest może jeszcze grupa żeńskiej cześci telewidzów, która dzięki filmowi z Tomem Cruise pt.: "Days of Thunder" wie, o co tak naprawdę w tym wyścigu chodzi. Naturalnie chodzi o to, aby stanąć na podium i zgarnąć kasę. Aby tego dokonać, trzeba być prawdziwym twardzielem i niejedną milę mieć już przejechaną.

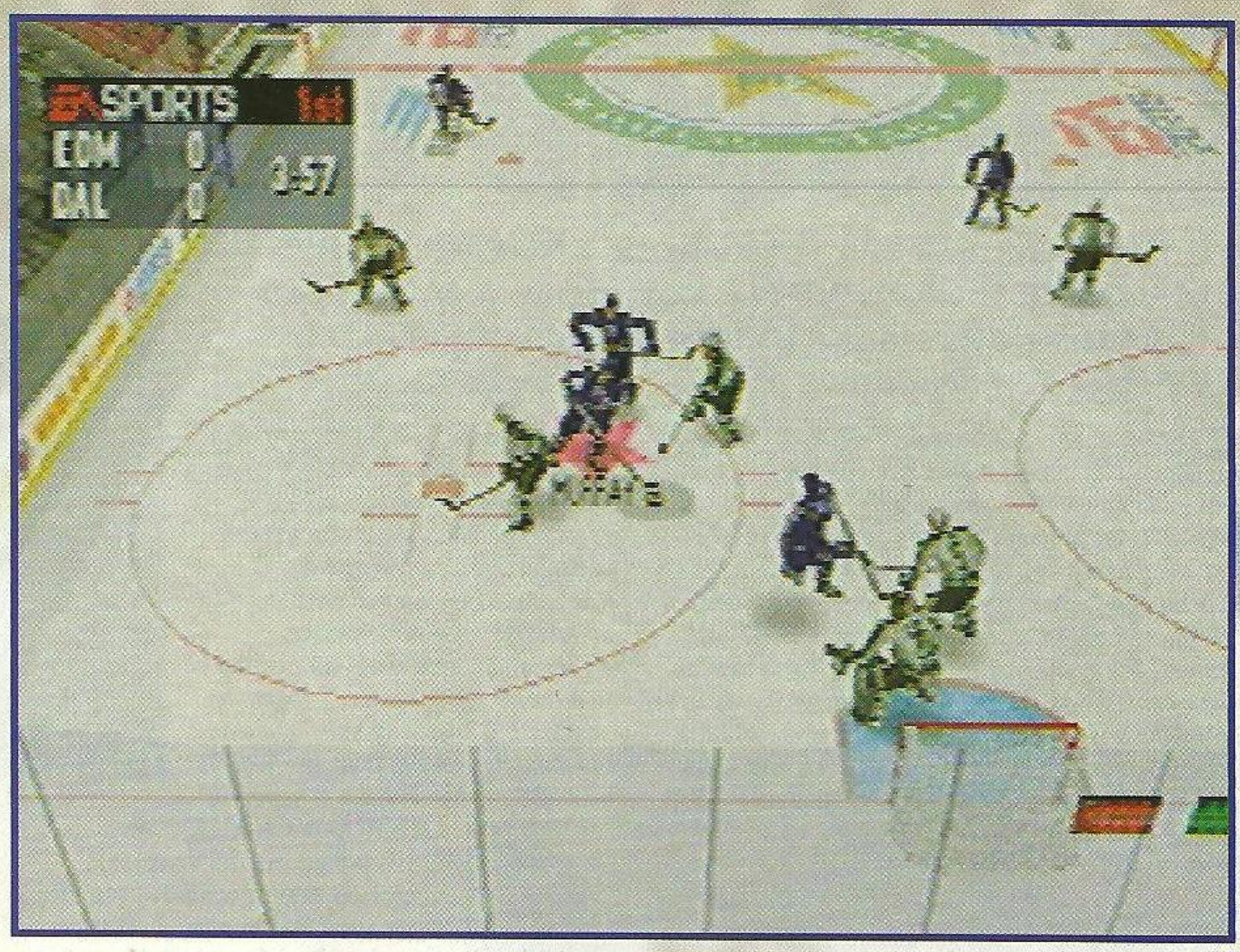
Nascar został wymyślony przez grubych imperialistów, którzy zastanawiali się co by tu zrobić, aby testować nowe rozwiązania do swoich seryjnych samochodów, zaliczać setki crash testów miesięcznie i jeszcze zgarniać za to kupę szmalcu. Biedni podstarzali panowie jeżdżą w upalnym słońcu jak konie cyrkowe, w kółko ku uciesze gapiów, którzy czekają tylko na mały błąd i potężny karambol. Jakiś czas temu wspólnie zdecydowaliśmy, że nie będziemy opisywać Nascara - bo i po co. Żałowałem wtedy trochę, bo wersja z 1998 roku to dobry racer, który być może kilku miłośnikom przeszedł koło nosa. Tym razem powiedziałem że nie odpuszczę i stało się. Niestety, kiedy powierzchnia na recenzję była zaklepana okazało się, że nie był to najlepszy pomysł. Bo nowy Nascar dał ciała, jest po prostu dużo gorszy od poprzedniego! Wpływa na to głównie tempo gry i ogólne wrażenia z jazdy, które nie przyprawiają o zawrót głowy, no chyba że tylko porzez ciągłą jazdę dookoła toru. Po godzinie wiedziałem już jak wchodzić w każdy zakręt aby przyspieszać wykorzystując siłę odśrodkową i to by było na tyle... Słaba, przypominająca wyścigi sprzed dwóch, a nawet trzech lat grafika, dźwięku jak na lekarstwo - bo tylko silniki, a miodność.. Cóż, nie powiem żebym nie pograł, nie powiem żeby mnie to nie wciągnęło, ale mimo wszystko obiektywnie patrząc to nie jest to, co zajara tysiące peesiksowców w Polsce. Może dla tych, którzy uznają "american way", może dla fanów motoryzacji, którym umożliwiono tradycyjnie grzebanie w czym się tylko da, a może dla przyszłych kierowców Nascar... nie, w to nie uwierzę :)

Jos'eph

PSX & N64 **5**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 7

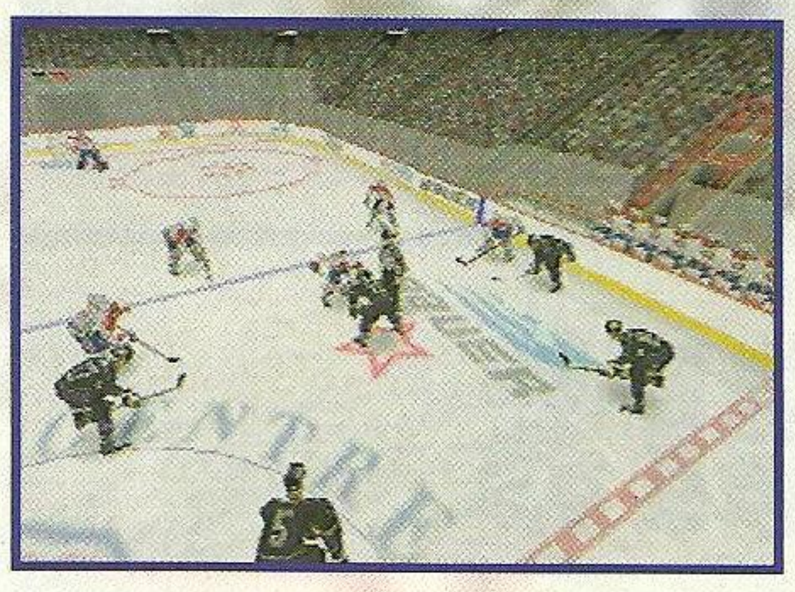
Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



NHL 99

Dominacja firmy Electronic Arts na rynku gier sportowych spowodowana została kilka czynnikami. Pierwszym był doskonały pomysł wypuszczenia w 1995 roku linii symulatorów sportu o identycznym członie w tytule. Drugim stała się naturalnie ich wysoka jakość.

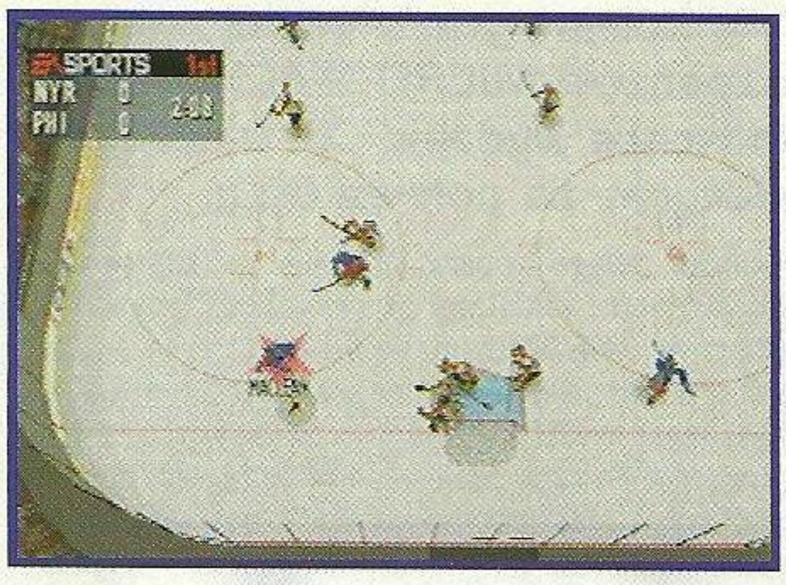
Ponadto firma Electronic Arts wykreowała bardzo silna markę E.A.Sports, która znana jest każdemu szanującemu się graczowi na całym świecie. Efektem tych zabiegów jest wyśmienita sprzedaż każdego produktu. Sprzedaż ta pozostaje nie bez znaczenia dla rynku, ponieważ grosz przeznaczony przez klienta na kupno gry sportowej trafia przeważnie do kabzy



E.A.Sports, a nie do kieszeni konkurencji. Myślący człowiek odpowie zaraz: "dobra, to niech konkurencja zacznie robić lepsze gry!". I tu leży pies pogrzebany, bowiem w hokeju na lodzie E.A.Sports nie ma sobie równych, w przeciwieństwie do piłki nożnej, czy basketu.

Już rok temu zasygnalizowałem, że z linią NHL zaczyna się dziać coś niedobrego. Krytyce poddana została wówczas miodność, odtwórczość, nieznaczne zmiany w stosunku do zeszłorocznej edycji. Do tego samego z radością mogę przyczepić się rok później! Powoli zaczynam odnosić wrażenie, że gry E.A.Sports są jak samochód Polonez - co roku nowy, lepszy, ładniejszy, a w rzeczywistości ten sam od samego początku produkcji.

Jako dowód mojej dedukcji przytoczę kilka faktów. Menu jest zupełnie nowe, zmienione, przejrzyste jak zawsze. Dostępne rozgrywki to klasyczna liga, trening, mecz towarzyski, puchar, karniaki i jako ciekawostka, opcja taktyczno-trenerska. Składy, herby, komentarze, okrzyki, umiejętności graczy także odwzorowano bez zarzutu. Nawet postarano się o odzwierciedlenie specjalnych skills'ów poszczególnych zawodników. Da się zauważyć ciutkę lepszą grafikę, staranniej dobrane tekstury, zwłaszcza lodu. Komentarz oczywiście jest perfekcyjny, koleś szaleje, krzyczy, niezła sztuka śpiewa seksownym głosem amerykański hymn, po



którym czuje się charakterystyczne dla gracza mrowienie. Gra na łatwym poziomie jest prosta jak drut, nudna i wolna, zaś na najwyższym wymaga od ciebie maksimum skupienia i wysiłku. W trybie All Stars przeciwnik staje się agresywny, nie odpuszcza, wzrasta mu skuteczność, a przede wszystkim ciężko się połapać co jest grane. Krążek wreszcie jest duży i widoczny, co należy zapisać po stronie plusów. Dla ludzi z pokroju dynamitów, czyli lubiących gry dynamiczne NHL'99 stanie się zapewne niezłym przebojem. Dla mnie ta gra jest niczym innym jak rozwinięciem czegoś, co się kiedyś sprawdziło i co zadziałało, a co każdego roku umiejętnie pakowane jest w kolorowy, szeleszczący papierek. Gdybym miał dokonać wyboru i wydać 200 PLN na NHL '99 wolałbym kupić NHL '98 w platynie za setkę, a za resztę poszedłbym na lody z fajną sztuką. Ludzie, nie dajcie się zwariować i nie łykajcie jak pelikany czegoś obcykanego i tak schematycznego, że aż boli głowa! Do szału doprowadza fatalny scrolling, od którego bolą oczy.

A teraz uwaga do tych, którzy będą chcieli mi dokopać, ponieważ objechałem "cudowną grę rodem z E.A. Sports". Pograjcie w hokeje E.A. Sports od sezonu 1993 (będzie tego z 6 odsłon), jeszcze na Sega MegaDrive, a doskonale zrozumiecie kto jest robiony w konia, i dlaczego mam żal do ukochanej przeze mnie niegdyś firmy. A teraz kolejna skrajność! Jeśli NHL '99 będzie twoim pierwszym hokejem, uznasz te grę za rewelację i zdziwisz się moim cierpkim słowom. Sorry, że tak lakonicznie napisałem, co reprezentuje sobą NHL 99, ale po 5 latach nie ma sensu się powtarzać!!!

Wicik

PSX & N64

5

GRAFIKA 7

DŹWIĘK 8

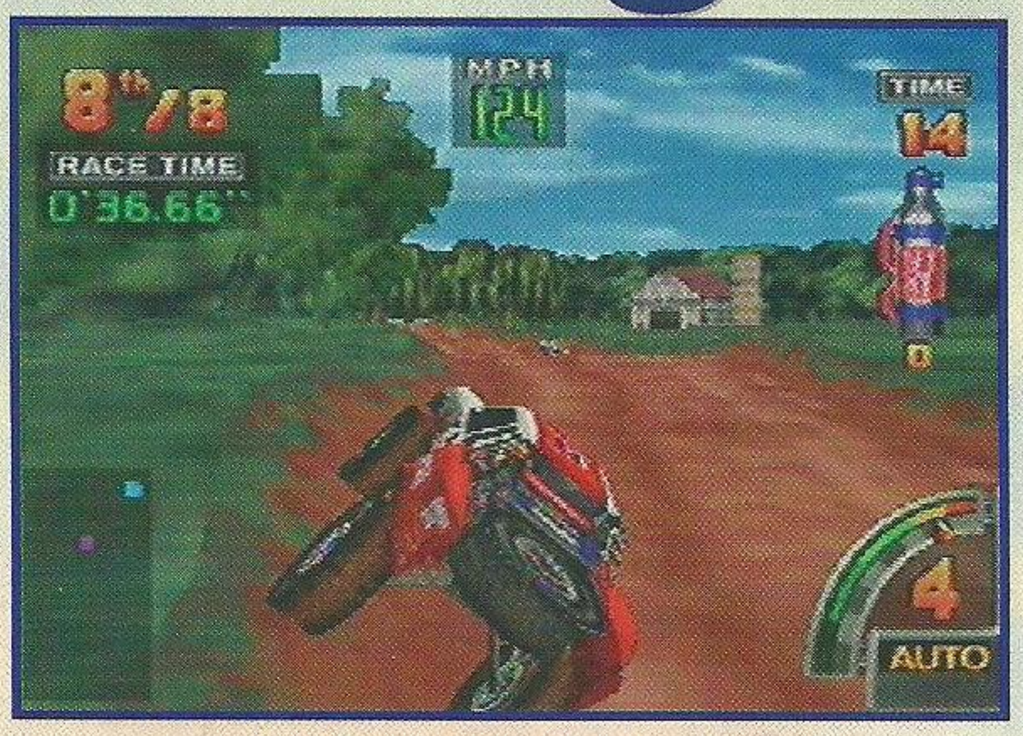
MIÓD 5

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik 98

Wykorzystuje: Dual Shock, Rumble Pak, Controller Pak, Memory Card

Off-Road Challenge

Gdy na Nintendo 64 pojawiły się CRUISIN' WORLD i F-1 WORLD GRAND PRIX myśleliśmy już, że żaden team developerski nie zbłaźni się padaką udającą wyścigi samochodowe. Błąd - są jeszcze tacy.



Popatrzcie tylko na OFF-ROAD CHALLENGE, najnowszą grę bardzo nierównej firmy Midway. Panowie autorzy wyobrazili sobie wyścig terenowych samochodów "off-road" i chwała im za to, ale dlaczego przy jego produkcji wykorzystano blisko dwuletni engine z fatalnie dziś prezentującej się gry CRUISIN' USA? I już wyjaśniam: większość obiektów na poboczu składa się z paskudnych, płaskich brył, animacja w żaden sposób nie chce być płynna (chyba, że satysfakcjonuje kogoś 15 fps - nas nie), zaś model jazdy jest słaby, strasznie słaby. I nie pomaga tu kilkanaście tras (głównie składających się z piachu, kurzu i błota - brązowych) ani cztery różniące się parametrami technicznymi samochody. Główną atrakcją automatowej wersji był tryb multiplayer, z czterema zlinkowanymi pudłami w jednym rzędzie. Co z tego zostało? Tradycyjny split-screen dla dwóch graczy. Tryb ten jest gwoździem do trumny z napisem OFF-ROAD CHALLENGE.

Opisując go można wymienić mnóstwo przymiotników, ale nie można napisać o nim, że jest zabawny. Bo jak może być zabawny wyścig z rwącą animacją i krajobrazem tak brzydkim, że aż boli? A czas reakcji samochodu na sterowanie woła o pomstę do Wielkiego Elektronika, podobnie zresztą jak niemal wszystko w tym produkcie.

Gdy ktoś się uprze, odnajdzie w OFF-ROAD CHALLENGE nikły ślad dobrej zabawy. Ale jest kilka lepszych wyścigów na Nintendo 64, więc nie zawracajcie sobie głowy tym tytułem, nie dając zarobić panom z Midway, zmuszając ich tym samym do bardziej wytężonej pracy, której efekty być może okażą się wreszcie warte inwestycji.

Chest Rockwell

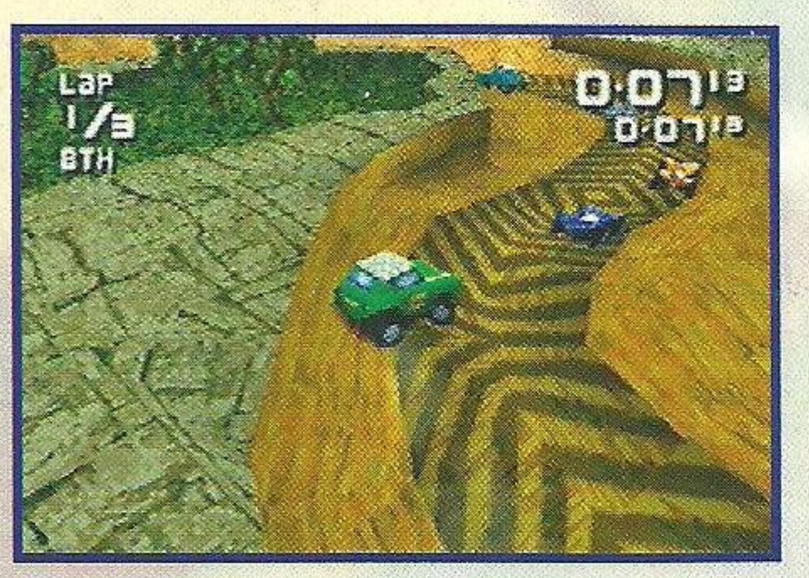
Nintendo 64 **3**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
MIÓD 2

Wydawca: GT Interactive
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Controller Pak

Circuit Breakers

Wszyscy kochamy CodeMasters za kolejne gry, którymi nas raczą. A ich triumfalny pochód rozpoczęło MICRO MACHINES 3. Zaprawdę, odważnie postępuje Mindscape wydając CB. Dlaczego? Bo MM3 właśnie ukazało się w platynie, za połowę ceny...



CB to łakomy kąsek dla wszystkich dużych chłopców tęskniących za dzieciństwem, kiedy to bawili się na podwórku żelaźniakami. Do dyspozycji mamy cztery wózki - są to bardzo śmieszne maszynki np. pierwsze prototypy Formuły 1, Mini Morris, Track. Zasiadając za ich kierownicami ścigamy się po bardzo krętych trasach. Co prawda wyścig przypomina bardziej tor z przeszkodami, aniżeli rajd, ale o to właśnie chodzi. Nie zmieniamy biegów, ciągle wpadamy w poślizgi oraz zbieramy power'upy. Tych ostatnich jest sporo. Możemy dostać jednorazowego boosta, pomniejszyć samochód, czy ostrzelać rakietami przeciwnika. Zabawa jest przednia, tym bardziej, że do dyspozycji gracza jest 30 tras. Każda różni się scenerią - czasami są to tory wyścigowe, a czasami jeziorka czy też pustynia. Pojazdy śmiesznie reagują, wpadają w poślizgi, a maksymalną prędkość osiągają w 2 sekundy.

Grafika w CB zrealizowana jest przyzwoicie. Wszystkie obiekty na trasach są całkowicie rozpoznawalne. Nie ma zbyt wielkiej pikselozy, a krajobrazy są kolorowe. Maszynki bardzo fajnie się prezentują, a do tego przygrywa nam miła muzyczka. CIRCUIT BREAKERS jest fajową pozycją w momentach, gdy chcecie odpocząć od poważnych gier. Tylko po co to komu, skoro MICRO MACHINES 3 jest dwa razy lepsze i w platynie kosztuje o połowę taniej?

Brat

PlayStation **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Mindscape
Producent: Mindscape
Liczba Graczy: 1-3
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap

S.C.A.R.S.

Najbardziej lubię porządne symulatory, w których autorom udało się przełożyć realizm jazdy. Dobrym future-race-shooterem w stylu WIPEOUT też nie pogardzę...

Bawsze jednak zastanawiało mnie, kto jest odbiorcą takich gier jak S.C.A.R.S. Super Computer Animal Racing Simulation to rozwinięcie tytułowego skrótu, które doskonale tłumaczy ideę gry. Może tylko ostatnie słowo może być trochę mylące, ale reszta się zgadza. Mamy tu bowiem do czynienia z pomysłem nietuzinkowym. Pojazdy w grze wyglądają jak rozciągnięte nad ziemią zwierzęta, którym wszczepiono komputer i osadzono na czterech kołach. Jakież było moje zdziwienie gdy przy pierwszym starcie zauważyłem u moich przeciwników rysy nosorożca, rekina, lwa, a nawet czegoś na kształt modliszki. Każdy z nich charakteryzuje się naturalnie odmiennymi cechami - pancerzem, maksymalną prędkością, przyczepnością itd. Po rozpoczęciu zawodów okazuje się, że autorzy umożliwili także możliwość posługiwania się bronią palną. Wystrzeliwać można wszystko co znajdzie się na torze w trakcie wyścigu. Jest tego naprawdę sporo, począwszy od nakierowywanych rakiet (standard) aż do czaszek symbolizujących autodestrukcję, które można przekazywać mijanym rywalom (?). Oprócz funkcji znanych z wyścigów, takich jak hamulec i gaz, są też opcje odpowiedzialne za wybór i odpalenie broni i jeszcze jeden za skok, który umożliwia pokonywanie stojących na drodze przeszkód. Aby przybliżyć formułę

gry do wyścigu, podzielono ją parę trybów, a jeden nazwano nawet na Grand Prix.

Ale Grand Prix czego do licha? Kosmicznego ZOO? To już jest przesada. Bo albo robi się coś zabawnego i radosnego, w stylu MARIO KARTS - i wtedy nikt nie ma do tego zastrzeżeń, albo coś o ciężkim klimacie RED ASPHALT i też wszystko jest jasne. Idea gry zdaje mi się być nie do końca sprecyzowana, przez co dużo lepszy okazuje się być tryb multiplayer, w którym takie rzeczy jak sens, klimat i rodzaj przeciwników

nie odgrywają już większego znaczenia. Tym bardziej okazuje się on być interesujący, że pozwala na zmierzenie się aż czterech graczy jednocześnie - na jednej konsoli. Zaletą jest także dobry engine, który nawet przy takim obciążeniu radzi sobie całkiem nieźle z obsłużeniem dobrej grafiki, szybkiego tempa i ciekawych efektów świetlnych. Krainy, po których się poruszają zwierzo-pojazdy są co najmniej dziwne i nie przypominają zbytnio naszej niebieskiej planety, niemniej jednak są ciekawie i ładnie wykonane, z masą wzniesień, ostrych zakrętów, ale również i skrótów. O niewidzialnym murze możecie więc zapomnieć. Jeździ i strzela się całkiem fajnie, ale to wszystko już było tyle razy, że po godzinie poczułem zwykłe znużenie.

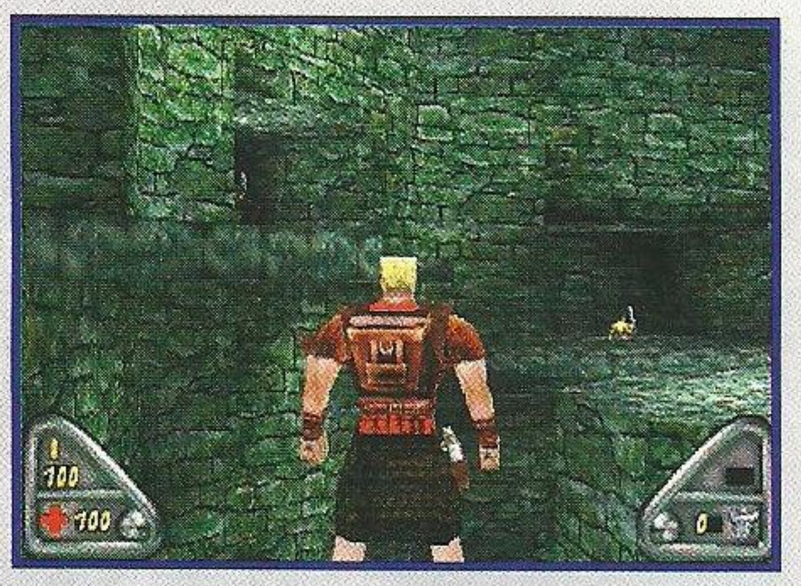
Dochodząc do końca tekstu nadal nie wiem do kogo adresowana jest ta gra, bo nie jest to typowy wyścig, ani futurystyczny shooter, być może powinienem go zaliczyć do kategorii "party games" ze względu na dobry tryb multi. W pojedynkę jednak najnowszy produkt Ubi Softu nie zrobił na mnie większego wrażenia - ale zły też nie jest.

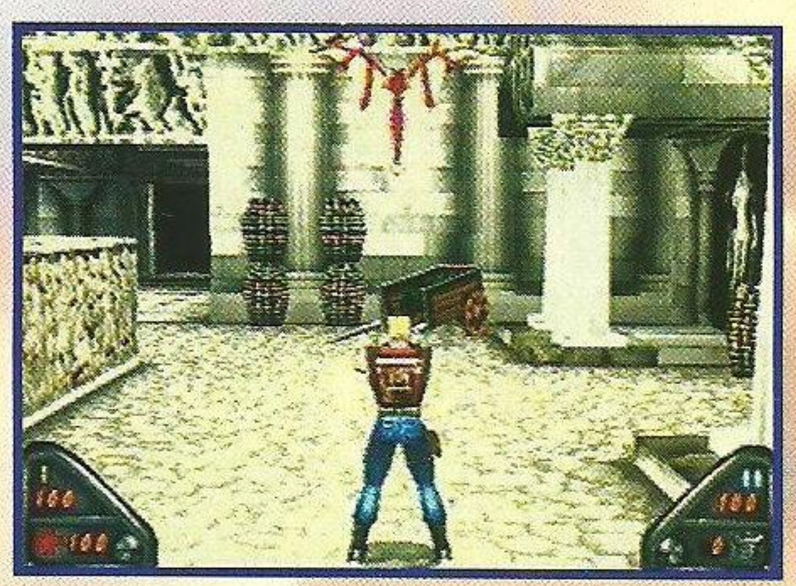
J.O.S.E.P.H.

PlayStation **6**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Ubi Soft
Producent: Ubi Soft
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap



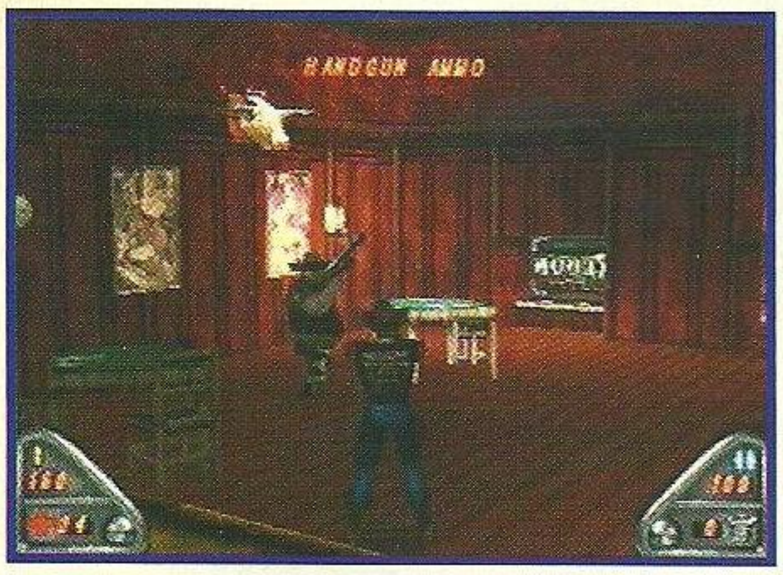


Duke Nukem Time To Kill

Czy zdawaliście sobie kiedykolwiek sprawę z tego, że na wojnie ponad połowa żołnierzy piechoty wypuszczona z bronią do ataku nigdy nie oddaje strzału? Strach przed zabiciem innego człowieka paraliżował armie od niepamiętnych czasów - jest to fakt niechętnie potwierdzany przez dowódców, natomiast często opisywany w dyspozycjach wewnętrznych wojska.

Niestety nie wiedzą o tym producenci gier i już chyba do końca świata dręczyć nas będą koszmarki samobójców strzelających we wszystko i gnających przed siebie bez względu na zagrożenie. Wszelkie granice zaś przekraczane są wtedy, gdy wspomniana "taktyka" okazuje się najskuteczniejszą - vide nowy DUKE NUKEM: TIME TO KILL.

Fabuły nie komplikowano nad potrzebę: oto Świnie, odwieczne przeciwniczki wszystkich Duke'ów świata zaatakowały po raz kolejny i po



raz kolejny stanęły twarzą w twarz z chłodnym wizerunkiem porażki, gdy nagle otwarły się przed nimi wrota chytrego planu. Po co walczyć z samym Księciem, skoro można wyczyścić przeszłość z jego przodków (hmmm... Terminator?). Jak pomyślały tak też zrobiły. Gra zaczyna się w nowoczesnym, acz zniszczonym Los Angeles. Tu Świnie dostają po ryjach i uciekają w przeszłość. Duke przedostaje się za nimi korzystając z unikalnych własności miejsca zwanego Times Squared. Miażdżąc obutą stopą rzesze świńskich ryjów zawędruje do starożytnego Rzymu, przemierzy komnaty średniowiecznych zamków, a także stanie kilkakroć do pojedynku w słońcu na Dzikim Zachodzie. Świnki rozprowadzać się będą po ścianach pod wpływem ponad dwunastu rodzajów broni: od kuszy, przez pistolet, bomby, granaty, kilka rodzajów karabinów, zamrażacz i miotacz płomieni (producenci mówią: "Jeśli nie widziałeś płonącej Świni wybiegającej z wrzaskiem z jednego morza ognia, by zaraz zanurzyć się w kolejnym, które dla niej przygotowałeś - nie widziałeś niczego!"). Poza opisaną rzeźnią w obronie przodków, gra oferuje opcję dla dwóch graczy (na podzielonym ekranie) z poziomami do deathmatcha oraz kilka sekretów. Wiecie zatem o czym jest nowy DN. Teraz trochę o tym jaki jest.

Łatwiej opisać muła nie używając słowa "koń", niż nowego DUKE'a NUKEM: TIME TO KILL nie używając słów TOMB RAIDER. A tym owo zadanie trudniejsze, że sami twórcy DUKE'a roboczo nazwali go DUKE RAIDEREM!

Dlaczego? Główna przyczyna leży w fakcie śmierci Księcia jako gry first person perspective. DUKE stał się grą obserwowaną z perspektywy trzeciej osoby i trójwymiarówką pełną gębą. Skończyły się teksturki pisuarów, lamp, przycisków. Nastała era polygonów. Szkoda miejsca, by rozwodzić się nad formami kubłów na śmieci i muszli klozetowych - wystarczy napisać, że są i resztę można sobie wyobrazić.

Nie można natomiast nie opowiedzieć o samym bohaterze i przeciwnikach.

1) Sam DUKE, czyli Męska Odmiana Lary Croft:

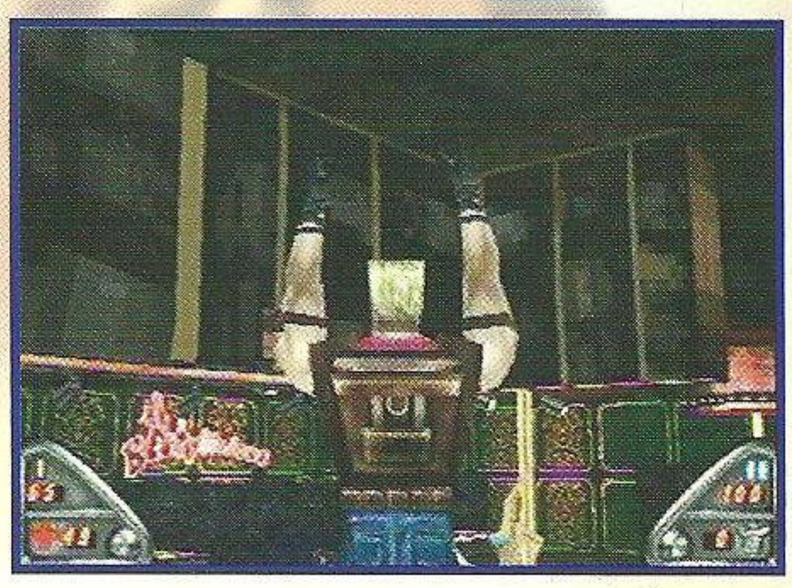
a) identycznie chodzi i biega;
b) ma plecaczek (autorzy doszli do wniosku, że musi wreszcie mieć gdzie chować cały zestaw, który ze sobą nosi);
c) identycznie pływa (bo są "wodne" części poziomów!) - szkoda tylko, że strzela w wodzie;
d) identycznie się wspina i skacze.

2) Wszystko galopuje w rozdzielczości 512*240 i nawet nie myśli zachwiać się na opcji dla jednego gracza. W multiplayerze nie jest już tak słodko czasem skacze i to okrutnie.

3) DUKE i jego przeciwnicy wykonani są starannie i rozsądnie (bez zbędnych tekstur, które czyniłyby z postaci chmurkę barwnych plamek).

4) Sam DUKE, który przez cały czas widoczny jest na ekranie, dysponuje powalającą wręcz liczbą 850 animacji różnych czynności (wreszcie widać jak rozpina zamek nad pisuarem, a po siusianiu otrząsa fistaszka). Autorzy, świadomi faktu, że w grach TPP bohater często zasłania pole walki, w momencie, gdy postać Duke'a zasłania większą część ekranu staje się przeźroczysty. Fajna sprawa. Poza tym wiele ratuje opcja "auto-aiming" - wystarczy stanąć mniej więcej w kierunku przeciwnika i pistoleciki same wiedzą, gdzie strzelać.

5) A propos inteligencji: przeciwnicy mają wykazywać jej szczątki, bądź nadmiar - zależnie od poziomu trudności.



6) A propos przeciwników: wszyscy są w pełni trójwymiarowi. Oprócz słynnych Świń, wystąpią Jaszczury, Lewitujące Mózgi, Nietoperze i cała gama innych (+ Bossowie, oczywiście) - w zależności od konwencji danego poziomu. Warto dodać, że każda z postaci ma kilka sekwencji umierania (sam DUKE ma ich 6). Poza tym przeciwnicy zyskali nieco charakteru przez to, że

poruszają pyskami i robią miny (wrzeszczą z przerażenia, warczą, krzyczą, cieszą się).

7) A propos konwencji poziomów... he he... już ostatni raz... Producenci brali pod uwagę około 20 epok. W grze pozostały 4 (wymienione wyżej). W każdej z nich i scenerie, i ubranka bohaterów ulegają zmianie! W Rzymie, odziani w bieluśką togę postrzelamy sobie do Świń (też w togach), które nierzadko pędzić będą na nas w rydwanach! Analogicznie na dzikim zachodzie i w średniowieczu.

Opowiedzmy sobie nieco o poziomach i taktyce gry. Tu przynajmniej nazwa DUKE RAIDER w większej części się nie sprawdza. Po pierwsze poziomy są ogromne. Producenci mówią, że całkowite przejście każdego z włączonymi

wszystkimi cheatami zajmuje im około pół godziny. Trudno mi w to uwierzyć (nie znam wszystkich cheatów, ani CAŁYCH poziomów). Ale cóż... Tak oficjalnie mówią. Teksturki "konwencyjne" nakładane na scenografię nie pozostawiają nic do zarzucenia. Są ciekawe i dowcipne. Cała z resztą gra ocieka słynnym Duke'owym sosem: rubasznego humoru, seksu i szczypty wulgarności (wreszcie widać jakie brzydkie rzeczy pokazuje Duke swoim przeciwnikom).

Jedno z praw Murphyego powiada, że: "Jeśli wszystko jest w porządku, na pewno coś przegapiłeś". Ufny w prawdę tego stwierdzenia

odpaliłem Duka, raz jeszcze na tzw. recenzencką egzekucję, czyli w poszukiwaniu minusów.
Po pierwsze i najważniejsze: gra nie ma błędów, które ewidentnie przeszkadzałyby w zabawie. Przyczepić się można do tego, że czasem kule przechodzą przez ściany, że niewygodnie jest się rozglądać i, że w opcji snajperskiego celowania brak czasem dokładności kursorowi. Po czwarte płynność chwieje się w opcji dla dwu graczy, a po piąte wszędzie panuje klaustrofobiczny nastrój pudełka do butów. Nawet na wielkich placach przytłaczani jesteśmy monumentalną scenografią. I to właściwie tyle.

Reasumując DUKE NUKEM: TIME TO KILL jest uczciwym i przy tym radykalnym odłamem TOMB RAIDER. DUKE wciąż rajcuje szybkością, brutalnością i głupimi tekstami. Wciąż przewijają się przez ekran (już teraz trójwymiarowe) nagie panienki. Starą grywalność zwiększono o skromny zastrzyk przygodówkowy. Niewielki na tyle, że nie spowalnia akcji, a każdy gracz kierujący się złotą zasadą Tony'ego Halika: "Łaź wszędzie i zbieraj jak najwięcej pamiątek" poradzi sobie bez trudu. Wychodzi na to, że trudno nie polecić tej gry miłośnikom Duke'a, gier TPP i strzelanek w ogóle. Sumienie mam czyste.

Grabarz

PlayStation **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: GT Interactive
Producent: N-Space
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Analog Controller

Chopper Attack

Rynek shooterów na Nintendo 64 jest praktycznie zerowy. Widząc to GT Interactive importuje CHOPPER ATTACK - blisko dwuletnią już grę (!), wydaną w Japonii pod tytułem WILD CHOPPERS.

Para pod pewnymi względami przypomina DESERT STRIKE - też lata się uzbrojonym po zęby śmigłowcem nad nieprzyjacielskim terenem eliminując hordy wrogów. Ale DESERT STRIKE przynajmniej był zabawny...

Na początku trzeba wybrać jeden z ośmiu śmigłowców, różniących się od siebie zarówno parametrami technicznymi jak i wyglądem. Za pieniądze uzyskane z wypełnienia kolejnych misji można kupować rakiety i bomby, które moim zdaniem powinno się dostawać za darmo. Niemal wszystkie misje polegają na zniszczeniu "czegoś" na terytorium wroga - mogą to być bazy, zabudowania, fortyfikacje. Ważny jest odpowiedni dobór broni, oraz opanowanie dość trudnego i krępującego sterowania własnym śmigłowcem.

Gra ssie już po 15 minutach zabawy. Grafika jest słaba - powtarzające się nieprzyzwoicie często trzy tekstury na krzyż, spowolnienie, gdy na ekranie jest zbyt dużo wrogich obiektów i kompletnie przegięte zblurowanie wszystkich tekstur skutecznie odpycha. Muza przywodzi na myśl Johna Wayne'a siedzącego za sterami śmigłowca i piszczy żałośnie, prawie jak na Pegasusie. Nawet bardziej zaawansowane misje, takie jak ochrona pasażerskiego samolotu przed hordami terrorystów czy też infiltracja sieci wrogich jaskiń w pewnym momencie zawodzą. I nic już nie zmienia faktu, że CHOPPER ATTACK to crap, na który nie warto wydawać swoich pieniążków.

Gulash

Nintendo 64 **4**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: GT Interactive
Producent: Seta
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Controller Pak

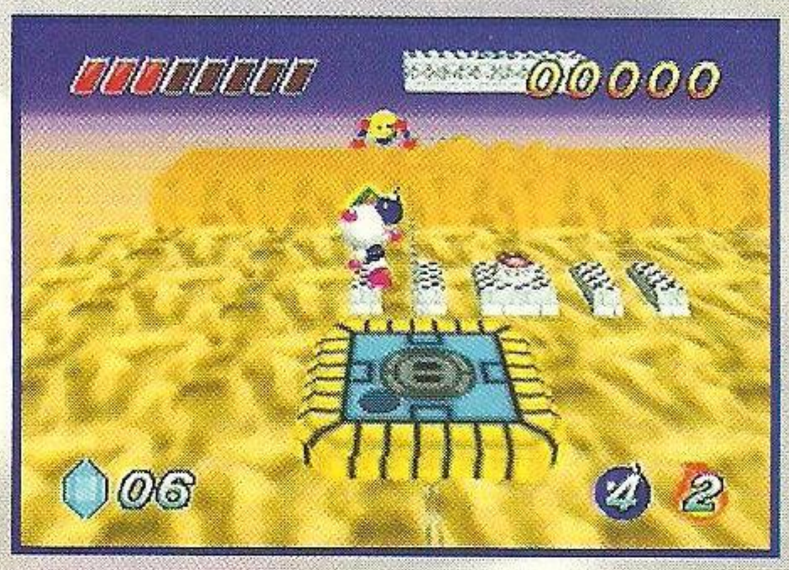
Bomberman Hero

Ta gra w ogóle nie powinna się ukazać. Po pierwsze nie rozumiem, jak w dobie BANJO-KAZOOIE można wydać taki crap, a po drugie nie mieści mi się w głowie sens wydawania Bombermana bez trybu multiplayer...

Hudsonsoft, twórcy przygód małego bombardiera rozmieniają się na dobre. Niedawno w Japonii na PlayStation ukazał się taktyczny RPG z bomberami oraz wyścig. A teraz posiadacze Nintendo za dwie i pół bańki mają szansę sprawdzić platformową wersję przygód Bombermana.

Zadaniem kierującego poczynaniami Bombera gracza będzie odbicie księżniczki porwanej przez złe roboty. Kilkanaście poziomów łażenia, biegania, skakania, jazdy na przedziwnych wehikułach nie wciąga ani przez sekundę.

Szczerze mówiąc można przy nich zasnąć, tak wieje nudą. A może to i lepiej - przynajmniej ręce i oczy wypoczną sobie...



Wyobraźcie sobie MARIO 64 ze zubożonym, pociętym na maksa gameplay'em i paskudną oprawą. Pytam - po co komu ta gra? Przecież ma zatrważająco słabą jak na 1998 rok oprawę - bardzo słabą, choć kolorową grafikę z nielicznymi teksturami, które skutecznie obrzydzają świat Bombera. Ma też słaby, wstrętny dźwięk i nie ma trybu multiplayer. Powtarzam - nie ma trybu multiplayer, bo to platformówka. W dodatku tragiczna.

Z całym szacunkiem dla firmy Hudson - panowie, dajcie już sobie spokój i zróbcie porządnego multiplay'owego bombera. Zatrważające słowa muszą być wypowiedziane - BOMBERMAN HERO może być porównywany z CHAMELEON TWIST. A to bardzo, bardzo źle o nim świadczy.

Gulash

Nintendo 64 **3**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
MIÓD 2

Wydawca: Nintendo
Producent: Hudson
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

Or Die Trying

Ostatnio naukowcy coraz pewniej przebąkują, że sympatyczne delfiny nie są wcale aż tak sympatyczne. Nie ratują one ponoć rozbitków, lecz... najzwyczajniej w świecie bawią się nimi, a że koleś szczęśliwie dodryfuje na ich grzbietach do brzegu, to przypadek. Głośno zadawane jest pytanie: ilu rozbitków tego szczęścia nie miało i radosne delfinki wypchnęły na pełne morze?

Recenzent gier od delfina różnić się może tym, że choć także bawi się swoją ofiarą (grą), a ta również jest zdana na jego łaskę, to wiemy ile gier się recenzentom podoba, a ile nie. W przypadku jednak OR DIE TRYING, wygląda to tak, jakby delfinki stanęły na środku oceanu i zastanawiały się czy jest sens bawić się tym rozbitkiem, który pozostawiony i tak pójdzie na dno. Ale od początku...

ODT miało być odpowiedzią Psygnosis, na przygodówkowe, "trójwymiarowe szaleństwo". Oto mamy więc na terenie fantastycznego świata miasto Calli, w którym niespodzianie lęgnie się tajemnicza epidemia. Wszystkie lekarstwa zawodzą. Ostatni ratunek mędrcy odnajdują w mitycznej Zielonej Perle, która znajduje się poza zasięgiem przeciętnych śmiertelników. Zorganizowana więc zostaje pięcioosobowa wyprawa, pod dowództwem Kapitana Lamata, która ma na celu odnalezienie Perły i dostarczenie jej potrzebującym. Perła zostaje odnaleziona i nawet wielki niby-sterowiec z naszą dzielną piątką na pokładzie jest w drodze do domu - gdy nagle "brzdęk" i rozbija się na szczycie nieprzyjaznej, mrocznej wieży w Zakazanej Strefie - najniebezpieczniejszej części planety. Cała załoga postanawia rozpierzchnąć się po krainie szukając części zamiennych, paliwa, perły, kapitana bądź guza.

Ty wcielasz się w postać jednego z czterech członków załogi. Każdy z bohaterów posługuje się nieco innym rodzajem broni i ma inne

charakterystyki, które może rozwijać w trakcie gry. ODT jest przygodówką TPP, czymś jeszcze pomiędzy nowym DUKE NUKEM a TOMB RAIDER i oferuje do zabawy osiem poziomów, z których każdy ma po siedem sekcji. Atmosfera niedwuznacznie czerpie z powieści Juliusza Verne'a: dżungle, tajemnicze miejsca, a nibysterowiec nazywa się Nautiflyer. Wszystko wykonano w sposób dla oka przyjemny, a sylwetki postaci z nieco zbyt dużymi stopami i szerokimi biodrami przypominają bohaterów francuskich komiksów SF - w końcu sama gra jest francuska. Bez względu na to jaką postać wybierzemy, scenariusz będzie identyczny. Zmuszeni zostaniemy do biegania, strzelania, wspinania się na pionowe ściany, czołgania się, walki wręcz, uprawiania magii - wszystko w coraz dziwniejszych, a nawet momentami gubiących sens logiczny krainach. Ponieważ jednak gra od początku dotyka konwencji surrealizmu - nikt nie ma o to pretensji. Krótko mówiąc jest to produkt spójny zarówno pod względem scenariusza jak i graficznie.

Dlaczego więc delfinki nie chcą się bawić? Ma to swą przyczynę w fakcie, że kontrolowanie postaci i ich ruchy (ponoć znów ingerencja "motion capture") sprawiają wrażenie elementu wykraczającego poza możliwości przeciętnego gracza. Nie mówię, broń Boże, że jest to niemożliwe, nie mniej nawet, kiedy gra zaczyna nam już w "leżeć rękach" wciąż okazuje się, że nie mamy nad nią pełnej kontroli. Część winy leży w samym engine, a część w projekcie poziomów, które często wymagają raczej widoku z kamery nieco bardziej oddalonej, niż zza pleców bohatera. Celowanie Julią - jedyną kobietą w załodze, kiedy zamiast końca pistoletu wyznaczającego tor lotu pocisku widzisz tylko nieregularną bryłę jej głowy jest co najmniej złym pomysłem, prawda?

Moje zdanie o ODT dojrzewało powoli: zniechęcenie, fascynacja i złość (kiedy przyszły trudniejsze plansze). Wyjdzie więc na to, że delfinki nie dadzą grze utonąć od razu, pobawią się i wykurzą ją na pełne morze. Być może zabierze ją statek, albo inne, mniej wymagające delfiny.

Grabarz

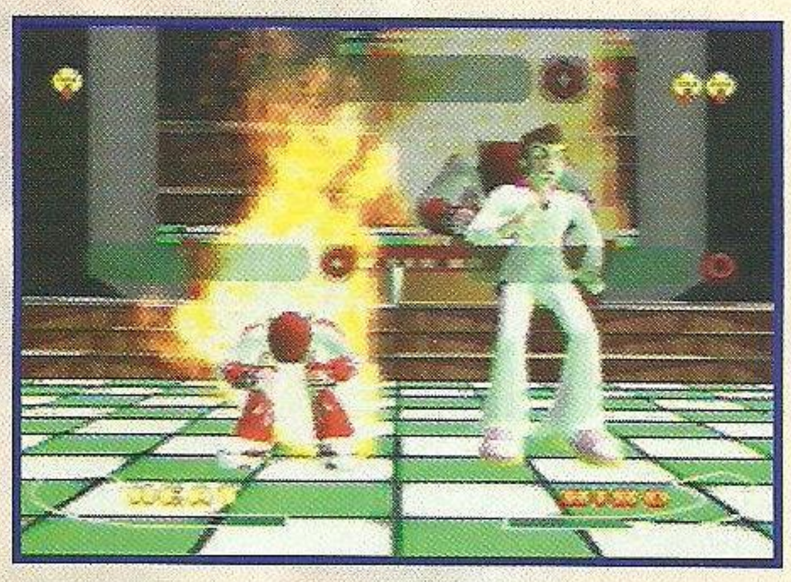
PlayStation 5

GRAFIKA 6

DŹWIĘK 6

MIÓD 5

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock



Bust-A-Groove

Rodzice nakazują siedzieć w domu? Dziewczyna się wścieka, gdy wychodzisz z kumplami do dyskoteki? Tak to już jest. Wyluzuj, wpakuj do czytnika BUST A GROOVE i problem masz z głowy. Teraz możesz się wytańczyć za całe życie.

Symulator tańca? Czemu nie - zwłaszcza, że to bardzo fajna zabawa. BAG swoją ideą przypomina PARAPPĘ, choć jest bardziej skomplikowana, przynajmniej pozornie. Tradycyjnie zaczynamy od wyboru zawodnika - każda z postaci tańczy swoim stylem (np. capoeira, break dance czy zwykły techno dance), wygląda też inaczej. Aż miło popatrzeć jak na ekranie poruszają się laseczki, zresztą wszystkich tancerzy przeanimowano z najwyższą klasą. Oczywiście nie obyło się bez pomocy motion capture, dzięki któremu możemy obserwować bardzo naturalne ruchy postaci. Szczególnie gdy tańczy Frida - myślę, że wszyscy panowie polubią tę uroczą postać. Zabawa rozgrywa się na kilkunastu arenach, w różnych dyskotekach czy nawet w burger barze. Celem gry jest pokonanie konkurentów, poprzez efektowniejsze ruchy, co nie jest taką prostą sprawą. Dlaczego? Zadaniem gracza będzie wciśnięcie sekwencji klawiszy w odpowiednim czasie, w zależności od aktualnego time'u muzycznego. Problem polega na tym, że po każdym błędzie cały bit zmienia się o jedną ósmą - czyli znowu trzeba namierzać koniec frazy. I tu wychodzi największy feler gry. Mało kto grając w BAG posługuje się słuchem, większość woli obserwować zapalającą się lampkę i wykonywać figury "na wzrok". Ta metoda jest pewniejsza, ale ma jedną wadę. Zamiast podziwiać ruchy zawodnika gracz skupia się na dwóch lampkach i nie czerpie żadnej przyjemności z zabawy.

Grafika jest bardzo dobra. Każda postać charakterystycznie dla siebie porusza się i wygląda. Każdy ruch oraz figura wykonywana jest oczywiście w rytmie, co wręcz zachwyca. Zawodnicy zbudowani są z mnóstwa cieniowanych polygonów, widać twarz, dłonie i poruszające się biodra(!).

Areny, na których wyciskamy z siebie siódme poty są także bardzo dobrze przygotowane. Nie są statyczne, a w pełni trójwymiarowe i animowane np. pod kratami pali się ogień, za barem stoi jakaś panienka z obsługi, dyskotekowe światła rzucają wiele refleksów. Myślę, że jeśliby podłączyć PSX'a do wieży i olbrzymiego telewizora to możnaby było się poczuć jak w niezłej dyskotece. Do tego nie byłoby tłoku i chamstwa, a drinki mógłbyś sobie robić samemu korzystając z pełnego barku rodziców.

W tego typu grach 60% sukcesu zależy od muzyki, a ta w BUST A GROOVE jest bardzo nierówna. Jest parę fajnych numerów disco z lat 70, jest też niezłe techno. Ale natknąć się też możemy na parszywą odmianę rocka, czyli japoński pop-rock. Coś strasznego, a jeśli dodać do tego język, w którym śpiewana jest piosenka, to naprawdę można się załamać. Szkoda, że te songi nie zostały dostosowane do europejskich gustów, szczerze mówiąc bardzo na to liczyłem.

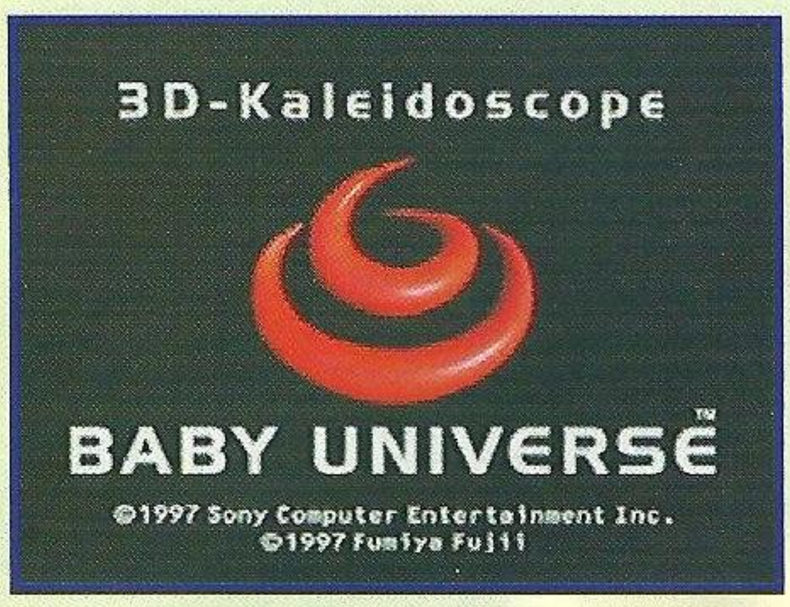
BUST A GROOVE to gra bardzo ciekawa, a momentami dużo lepsza od PARAPPY. Zrobiona jest w konwencji fighterów, czy też puzzle fighterów, które przecież lubią dziewczyny. Każdy kolejny taniec jest coraz trudniejszy. Cała zabawa kończy się oczywiście bossem, którego należy pokonać. To ciekawy pomysł. Oczywiście najlepiej grać z drugą osobą, wtedy zabawa nabiera jeszcze większych rumieńców. BAG polecam wszystkim, to dobry tytuł na weekendowe wieczory.

Brat

PlayStation 7

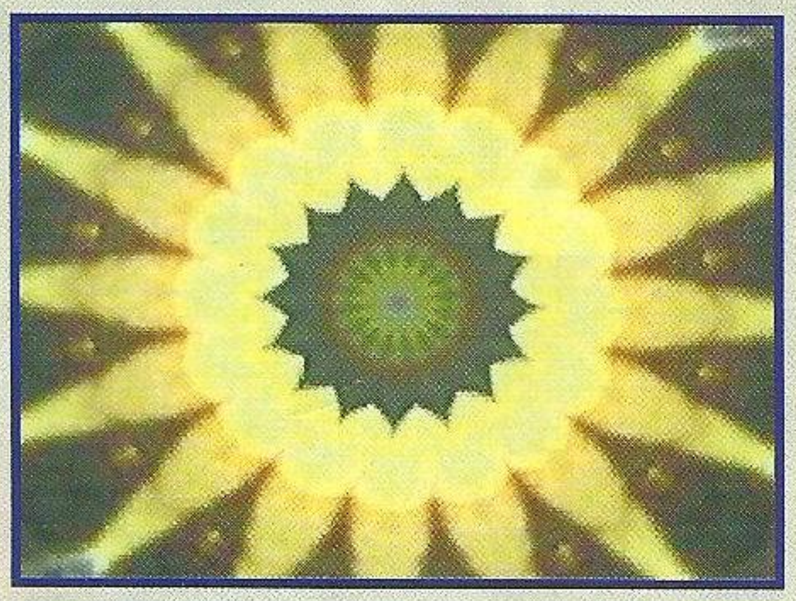
GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

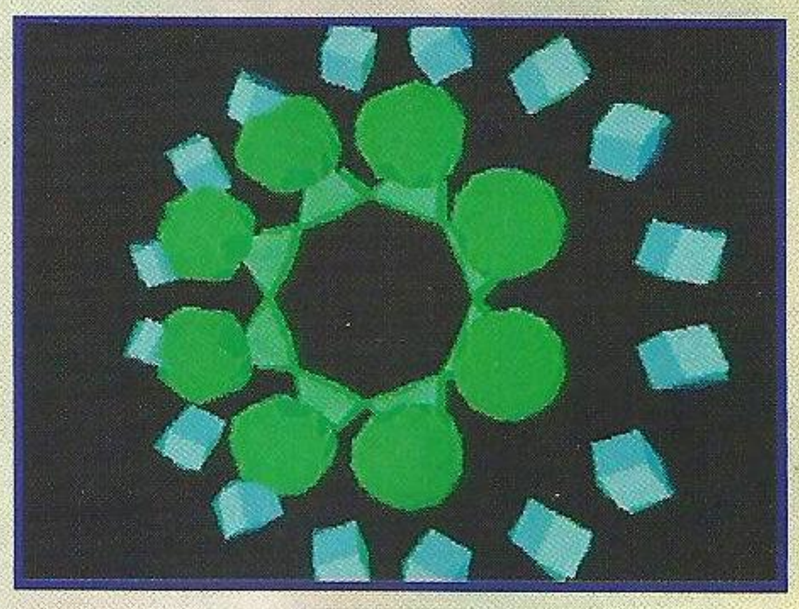
Wydawca: Sony
Producent: Enix
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card



Mamy do czynienia z dosyć paradoksalną sytuacją. Produkt, który sam w sobie jest naprawdę bardzo dobry, nie może być oceniony wysoko. Czy to nie zastanawiające? Ale tak to już jest w naszej branży - ktoś chce pieniądze za program, który powinien być za darmo pakowany do pudełka z konsolą, albo lepiej - wbudowany w ROM PlayStation. Ale nie, kasa musi się kręcić. A ja nie zamierzam puścić tego płazem.

Baby Universe





CU to dzieło wydane przez S.C.E.E, nie będące grą. Pamiętacie dołączony do PSX'a kompakt z demami? Oprócz gier znajdował się na nim player, służący do odtwarzania płyt muzycznych i jednocześnie generujący efekty wizualne. Nie był on najwyższych lotów ale na bezrybiu i rak ryba... Teraz dostajemy do rąk bardzo podobny produkt, jednak dużo wyższej klasy. Wszystkie wizualne efekty generuje po prostu w zadziwiający sposób.

Jak to mniej więcej wygląda? Może mieliście kiedyś styczność z urządzeniem zwanym kalejdoskop. Była to rura, ze znajdującymi się w środku lustrami i kolorowymi szkiełkami. Potrząsając nią można było układać i oglądać przedziwne wzory. Mniej więcej to samo (tylko dużo bardziej zaawansowane) możemy zauważyć używając BU. Problem z tą grą (?) polega na tym, że mamy strasznie małą możliwość interakcji. Nasza rola sprowadza się do wyboru muzyki, wzoru oraz skalowania obrazu, zmieniania efektów i tym podobnych podczas odtwarzania płyty. To wszystko, do czego można użyć pada.

BABY UNIVERSE broni się grafiką. Cała oprawa pracuje w wysokiej rozdzielczości, jest wręcz nieprzyzwoicie kolorowa i doskonale spaja się z muzyką. Intensywność barw oraz agresywność wzorów zależy tylko i wyłącznie od beatu, który aktualnie słyszymy. Wszystkie przejścia kolorów oraz animacje przypominają najlepsze scenowe dema. Obraz pulsuje mnóstwem psychodelicznych barw. Tylko po co to komu. Jeśli jesteś sam na sam z BU to oczy nasycisz w ciągu dziesięciu minut i co dalej? Ja na przykład znalazłem niesamowite zastosowanie tego playera. Na początek kupcie sobie telewizor minimum 31" z wielkimi stereofonicznymi trójdrożnymi głośnikami. Z pokoju rodziców wynieście wszystkie meble i w piątkowy wieczór zróbcie balangę taką powiedzmy na 30-40 osób. Jak się ściemni, wrzućcie kompakt do konsoli i zobaczcie jak to działa. Ale prawdziwa jazda zaczyna się dopiero gdy zaczniecie tańczyć z jakąś kobietą. Polecam wtedy mocne kwadratowe beaty, niech basy z głośników zaczną trząść waszymi nogawkami u spodni. To niesamowity widok, jak widzisz tańczącą obok ciebie dziewczynę i jej twarz mieniącą się tysiącami barw. Jej włosy przybierają niespotykane dotąd kolory, ruchy idealnie zgrywają się z rytmem i obrazem na ekranie. Zacznijcie się wtedy obracać, a po pięciu minutach nic wam nie będzie potrzeba.

Jak widać BU to potrzebna rzecz, ale czy za takie pieniądze? Polecam ten produkt tym, którzy mają wtyki w Sony. Tym, których wujek pracuje w sklepie z grami i może wypożyczyć płytkę lub tym, którzy budzą się codziennie rano i zastanawiają się co zrobić z pieniędzmi. Reszta niech pójdzie na dobrą dyskotekę, efekt będzie podobny. Co prawda ta druga możliwość też będzie was kosztować, ale nie 200 PLN. Moim marzeniem jest aby BABY UNIVERSE został dołączany do każdej nowej konsoli, wtedy pobłogosławię okiem proroka wszystkich ludzi pracujących w SCEE.

Brat

PlayStation **4**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Sony Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dowolny Audio CD

Oddworld Abe's Exoddus

- Hi!
- Hello!
- Work!
- Ok!
Gdyby wszystkie rozmowy jakie pracodawcy prowadzą ze swoimi podwładnymi wyglądały w ten sposób, świat byłby uroczym miejscem. Dla tych pierwszych.

Sympatyczny i budzący współczucie Abe wraca. Nie da się ukryć, że pomimo iż wystąpił w zaledwie jednej grze zyskał sobie bardzo dużą popularność wśród dzikich tłumów graczy. Co więcej - żadna inna gra nie doczekała się tak wielu dokonanych przez dziewczyny połączeń z infolinią udzielającą podpowiedzi do ABE'S ODDYSEE. Może dziewczyny kręcą mali, chuderlawi goście z zasznurowanymi ustami?

Hmm, to rozwiązywałoby wiele moich... Nie, to temat na osobne rozważania. Firma Oddworld Inhabitants, pomysłodawcy zakrojonego na pięć epizodów cyklu, nie spodziewała się najwyraźniej sukcesu jakiego doczekał się ich tytuł. Następny w kolejce po ABE'S ODDYSEE miał być tytuł MUNCH'S ODDYSEE. Rozgrywający się w tych samych realiach i dotykający równie poważnych tematów, tym razem z perspektywy tytułowego Muncha właśnie. Ludzie z GT Interactive ujrzeli jednak w pociesznym i bohaterskim Mudokonie kurę znoszącą złote jaja. I w czasie kiedy firma Ol, niczego się nie spodziewając wybierała platformę godną kolejnej części cyklu (w grę wchodziły N64 oraz Dreamcast), GT zaprzęgło ludzi do stworzenia sequela przygód Abe'a. Węsząc spore pieniądze Ol przyjęło propozycję. Jednak aby nie mieszać nikomu w głowie nazwali nowy tytuł ABE'S EXODDUS - co ma wyraźnie wskazywać, że nie jest integralną częścią serii, a jedynie produktem ubocznym.
Ta przyciężkawa historyjka ma w skrócie wyjaśnić jedno. Że w ABE'S EXODDUS nie zaszły prawie żadne zmiany w stosunku do poprzedniej gry. Czy dobrze to czy źle? W zasadzie wszyscy mogą odpowiedzieć sobie sami. Ci, którym poprzedni epizod z życia Abe'a nie przypadł do gustu nie znajdą w kolejnej części absolutnie nic ciekawego. A tym, którym przypadł do gustu... Przypadnie i teraz.

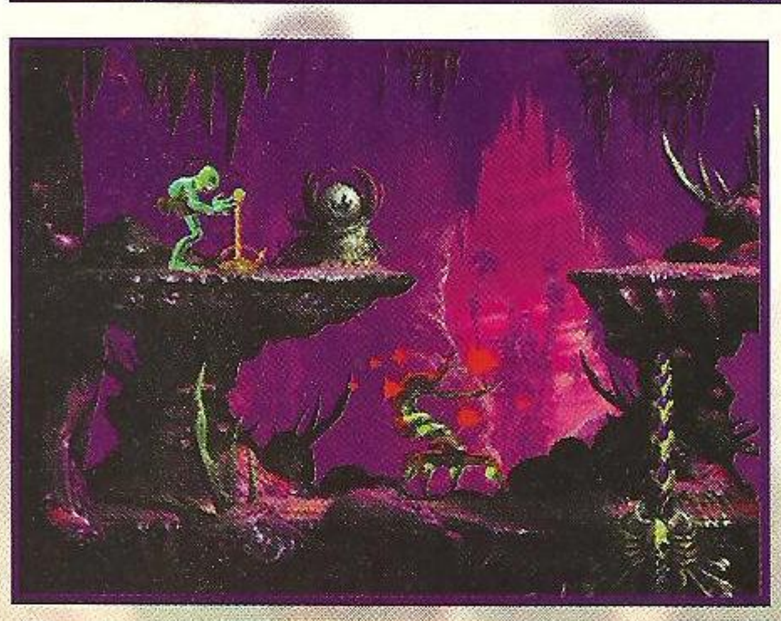
Pierwszym co rzuca się w oczy po odpaleniu ABE'S EXODDUS jest grafika. Dokładnie taka sama jak w ODDYSEE. I kiedy te kilka pierwszych screenów przechodzi się w tym samym co w Odysei trybie pseudotreningowym można

odnieść wrażenie, że coś jest nie tak. Że gra powstała przy minimalnym nakładzie środków - stary engine, stare lokacje i stary Abe. Ale to tylko złudzenie. Bowiem wszystkie te 700 (z okładem) obrazków (no proszę - zamiast screena) zostało przygotowane specjalnie dla drugiej części przygód Abe'a. Engine rzeczywiście pozostał niezmieniony, ale nie ma się co czepiać. Jakieś zbyt daleko posunięte zmiany mogłyby za bardzo namieszać i zburzyć atmosferę towarzyszącą zmaganiom wąskiego w klatce bohatera.

Jednak wystarczy w którymś momencie przytrzymać L1 oraz jeden z przycisków geometrycznych aby znowu usłyszeć ten charakterystyczny, nosowy i budzący zaufanie głos. Oczywiście w opcjach można przećwiczyć sobie opcję GAMESPEAK umożliwiającą przetrenowanie wszystkich odzywek Abe'a. Jednak ich działanie na innych Mudokonów trzeba przetestować już w grze.

Bardzo wiele zmian zaszło w kwestii różnorodności Mudokonów. Jest ich teraz kilka rodzajów - szare, czerwone, zielone, zzombifikowane... Niektóre z nich są teraz niewidome, inne wściekłe, jeszcze inne nawdychały się gazu rozweselającego i tylko latają w kółko i chichoczą, a jeszcze inne chcą popełnić samobójstwo. A biedny Abe musi pomóc im wszystkim. Wykorzystując takie nowe umiejętności jak chwilowa niewidzialność czy bardzo destruktywnie działające na otoczenie gazy. Pochodzenia organicznego.

No tak, ale nie wszyscy grali w pierwszą część gry i niewiele mogą z tekstu do tej pory zrozumieć. Tak więc specjalnie dla osób, które z różnych przyczyn nie mogły bądź nie chciały bliżej zapoznać się z Abe'em. ABE'S EXODDUS to niezwykły dwuwymiarowy platformer. Jego niezwykłość polega na tym, że nie sprowadza się on do miarowego obsiewania każdej piędzi pikseli gorącym ołowiem. Zamiast tego oferuje ucztę jaką tworzą: przekąska - zagadki logiczne, danie główne - zagadki zręcznościowe oraz deser - zagadki logiczno-zręcznościowe.
W zasadzie każdy nowy screen to nowe wyzwanie. Tym bardziej, że Abe może sobie wszystko olewać i po prostu przechodzić dalej, ale sumienie nakazuje ratować uwięzionych w kopalniach (oraz różnych innych miejscach) pobratymców. Najbardziej innowacyjnym rozwiązaniem wprowadzonym do gry jest możliwość formułowania prostych wypowiedzi w rodzimej mowie Mudokon. To jest w języku angielskim. Za pomocą prostych sformułowań typu: "Hello", "Follow me", "Work", "Stop it" czy "All of Ya"



Abe może koordynować czynności innych, równie mu wątłych towarzyszy. Oprócz tego Abe potrafi wyrażać smutek lub złość (to ostatnie poprzez zabawne warczenie i wyszczerzenie zębów) w sposób werbalny oraz niewerbalny. Sposób werbalny to wspomniane już warczenie oraz wzdychanie. Natomiast jeżeli w zasięgu ręki znajduje się jakiś Mudokon to Abe albo daje mu klapsa w dziąsło albo przepraszająco kładzie dłoń na ramieniu. Abe potrafi także wcielać się w innych mieszkańców Oddworldu. Przypominających krety w goglach ze szczypiorkiem w miejscu nosa Sligi, skorpionowate Scraby, dłoniowate Paramite'y oraz złowrogich i władczych Glukkonów. A wszystko to dzięki umiejętności nucenia pewnej osobliwej melodii. Każda z postaci ma swój własny zestaw umiejętności i odzywek, z których można korzystać po przejęciu nad nią kontroli.

Przy okazji wydawania poleceń pięciu towarzyszom zdarzyło mi się kiedyś przypadkiem uderzyć stojącego najbliżej. Gość upadł, po czym poderwał się na nogi i oddał mi w ten sam sposób. Już chciałem poprosić go aby dał spokój, kiedy okazało się, że jeden z reszty zaśmiał się na ten widok. Wobec tego wkurzony Mudokon przywalił także i jemu. Widząc sojusznika szybko wycofałem przeprosiny i we dwóch zaczęliśmy klepać "wkurzonego" z obu stron. Po jakichś 6-8 ciosach gość upadł na ziemię i zniknął. Pozostała czwórka przyjęła to ze smutkiem. Rozochocony podszedłem szybko do tego drugiego, który okładał i przywaliłem też jemu. Przewracał się, podnosił, ja znowu mu przywalałem i ten też niebawem zniknął. Jednak tym razem pozostała przy życiu trójka westchnęła jeszcze głębiej, po czym wszyscy zaczęli klepać się w czoła. Kazałem im przestać, ale zignorowali mnie i po kilku ciosach, którym akompaniowały coraz głośniejsze okrzyki bólu popełnili we trójkę rytualne samobójstwo. Poruszyło to mnie do głębi.

ABE'S EXODDUS to oczywiście tylko gra. Ale na tyle sugestywnie przedstawiająca bohaterów i budująca tak silną więź z Abe'em, że nie sposób oprzeć się wrażeniu, że chociaż jej cząstka dzieje się naprawdę. Bardzo wiarygodnym czyni Abe'a z pewnością fakt, iż mówi. Dokładnie tak jak sobie tego życzymy. A to bardzo miłe - ludzie Oddworld Inhabitants stworzyli grę, w której kierujemy nie tylko czynami, ale też słowami bohatera. I chociaż przekłada się to na to samo, to jednak daje satysfakcję większą niż dorzucanie kolejnych, bardzo złożonych nawet czynności..

Banan

PlayStation 8

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: GT Interactive
Producent: Oddworld Inhab.
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card

Kartia

Rodzynek wśród gier taktycznych zwany FINAL FANTASY TACTICS okrężną drogą wędruje do Europy. Tak naprawdę nie wiadomo, czy dotrze do nas kiedykolwiek. To straszne. Tymczasem możemy pograć w gry zbliżone ideą do FFT, jak nieśmiertelne VANDAL HEARTS, czy choćby KARTIA.

Choć na pierwszy rzut oka produkt firmy Atlus wygląda jak rasowe RPG, w rzeczywistości jest strategią turową. Standardowo zaczynamy od zapoznania się z historią świata, potem oglądamy różne scenki z życia bohaterów. Jednak po kilkunastu minutach okazuje się, że KARTIA to gra taktyczna. I nie zmieni tego fakt, że bohaterowie rzucają czary, osiągają kolejne poziomy doświadczenia oraz mają różne profesje. Fabuła rozwija się wraz z postępami gracza, dlatego nie będę jej przytaczał w całości. Nadmienię tylko, że kraina, w której toczy się akcja jest przedziwnym światem, gdzie nie było nigdy wojny. I tu wychodzi pewna niedoróbka scenariusza. Bohaterowie przygotowani są do walki niczym wojownicy, którzy używali miecza od urodzenia. Skąd postaciom znane są ofensywne czary, czy sztuka wytwarzania broni, jeśli cały czas żyły w pokoju (i nie mam tu na myśli broni myśliwskich)? Cóż, to drobny szczegół. Wracając do tematu, nad światem zawisł strrrraszny cień zagłady. Jaki? Tego dowiecie się, jeśli zagracie w KARTIĘ.

Od strony technicznej produkt jest przygotowany bardzo przyzwoicie. Grafikę zrealizowano w podwyższonej rozdzielczości, przez co stała się bardzo wyrazista.

Postacie namalowane są dosyć fajnie, choć charakterystyczna kreska grafika nie każdemu musi się spodobać. Podczas rozmów między bohaterami zauważyłem jedną bardzo fajną rzecz. Obrazki przedstawiające twarze rozmówców zmieniają się w zależności od ich humoru. To doskonały pomysł - bohaterowie w ten sposób nabierają życia, a my nie musimy patrzeć na tekst "ha, ha, ha", a przy okazji obserwować kamienne twarze.

Na pochwałę zasługują także battlegroundy. Są w pełni trójwymiarowe, a do tego możemy je scrollować wzdłuż i wszerz. Przestrzeń, na której toczy się dana bitwa jest stosunkowo duża, czasami także trzeba nieźle pogłówkować, aby dostać się w niektóre miejsca. Dobrze też, że samych aren walki jest bardzo wiele. Czasami są to plenery (lasy, łąki, bezdroża), a czasem pałacowe komnaty czy ruiny zamku. Wszystkie animacje są płynne, co dodaje grze dynamiki. Jeśli chodzi o muzykę, to bardzo często przypomina tematy z FINAL FANTASY TACTICS ale to dobrze, ponieważ dobrych wzorców nie należy się wstydzić. Odgłosy są naturalne i dobrze przesamplowane (szczęk oręża, tupot nóg itp.).

KARTIA jest grą dla wytrwałych. W swej wymowie nie jest tak prosta jak choćby wspomniany już FINAL. Tutaj czasami trzeba nieźle pokombinować. Można mieszać Phantomy (to takie małe stworzenia przywoływane z zaświatów), ale trzeba wiedzieć jak je stworzyć i jaki rodzaj przywoływać. Takie decyzje mogą mieć ogromny wpływ na przebieg bitwy. Gra jest trudna i bardzo łatwo jest przegrać bitwę, ma też (turowy) tryb "vs" dla dwóch graczy.

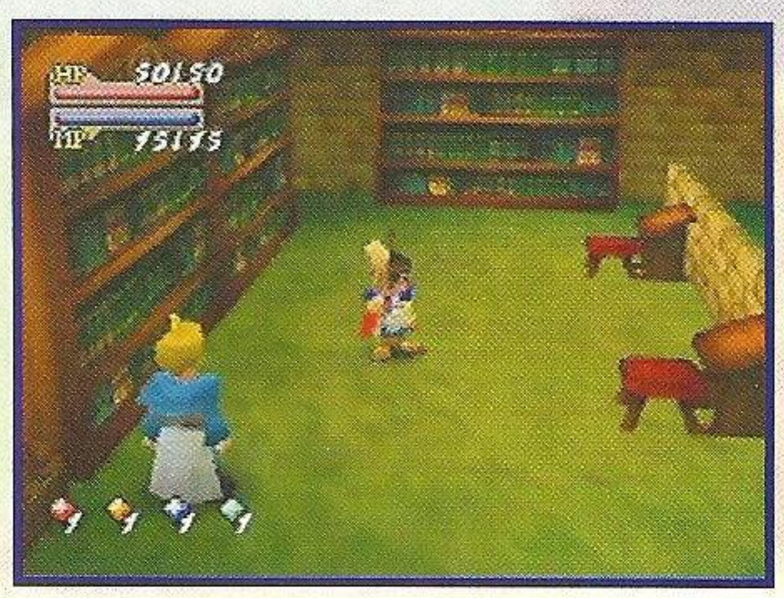
KARTIĘ polecam fanom gatunku, którzy od czasów VANDAL HEARTS czekają na FFT. Gra prawdopodobnie ukaże się w Europie pod tytułem REBUS, ale Konami lubi często zmieniać plany.

Brat

PlayStation 6

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: Atlus
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card



Holy Magic Century

Zapowiedź ZELDY 64 spowodowała, że nagle z RPG-owego letargu wyrwało się kilka zespołów developerskich. Wiele firm spróbuje wydać wcześniej coś, co spragnieni gracze kupią jako namiastkę najnowszej gry Miyamoto.

Przygoda rozpoczyna się po zwyczajowym już na N64 braku intra. Z pożółkłej księgi dowiadujemy się o historii krainy kiedyś miodem i mlekiem płynącej, a teraz pogrążającej się w ciemności. Przyczyną złego stanu jest zaginięcie osoby stojącej na straży porządku wszechświata. Niestety, na skutek niepomyślnego zbiegu okoliczności człowiekiem tym okazał się ojciec bohatera. I król czym prędzej wysyła młodzieńca (czyli ciebie) na jego poszukiwania. Mam nadzieję, że nie posunę się zbyt daleko zdradzając, że gdzieś tak pod koniec gry to właśnie ty graczu staniesz się bohaterem krainy, a ojca uratujesz... Cóż, nie mogłem się powstrzymać.

Najwygodniej byłoby porównać ten tytuł do przygód Goemona z MYSTICAL NINJA. Sposób przedstawienia świata jest ten sam, podobne

ustawienia kamery, tylko może lokacje nieco inne. Otóż w HMC zdarzają się ogromne połacie zupełnie pustego terenu. W zasadzie taka atrakcja czeka już na samym początku gry, kiedy należy opuścić zamek dobrotliwego króla po tym, jak ten wysłał właśnie młodziutkiego Briana na najbardziej niebezpieczny quest w historii. Jedyne co pozostaje w tej sytuacji to położyć się na padzie i przez pięć minut wbijać wzrok w Briana mozolnie przebierającego nóżkami.

Najbardziej widocznym ukłonem w stronę RPG-ów i powodem, dla którego produkt ten pretenduje do miana prawdziwego RPG-a jest możliwość rozwoju postaci. Choć było to już w MYSTICAL NINJA (zwiększanie pojemności życia - nie mylić z ilością żyć) to jednak jest ona niczym w porównaniu z tym co dzieje się w HMC. Tutaj, oprócz możliwości rozwoju czynników takich jak siła i obrona, istnieje też możliwość rozwoju umiejętności magicznych młodego Łowcy Duszków. Otóż Brian potrafi wykorzystywać siły wszystkich czterech żywiołów do swojej pomocy. Poprzez zbieranie trudnych do zauważenia i porozrzucanych po całym świecie pluskających światełek (głupio brzmi, ale jak nazwalibyście podskakujące w powietrzu krople światła?) może on zwiększać swoje umiejętności w wykorzystywaniu czarów ognia, wody, ziemi i powietrza. W miarę zwiększania możliwości rośnie też siła czarów.

Drugim elementem odróżniającym HMC od innych N-owych gier jest fakt rozgrywania bitew w systemie turowym. Jest to coś na kształt bardzo uproszczonego systemu z FFVII. W momencie napotkania przeciwników cały teren zostaje zbliżony i można atakować, rzucać czary i uciekać. Jedyną różnicą w stosunku do FFVII jest to, że podczas kiedy ruszają się przeciwnicy można sterować Brianem próbując uciekać przed ich atakami. W sumie walki są zrealizowane całkiem udanie, choć ich częstotliwość i niekiedy poziom trudności mogą nieco drażnić. Grafika i dźwięk w grze są ok, choć dosyś wtórne. Nie za dużo już tych bohaterów wyglądających na dziesięciolatków, panowie?

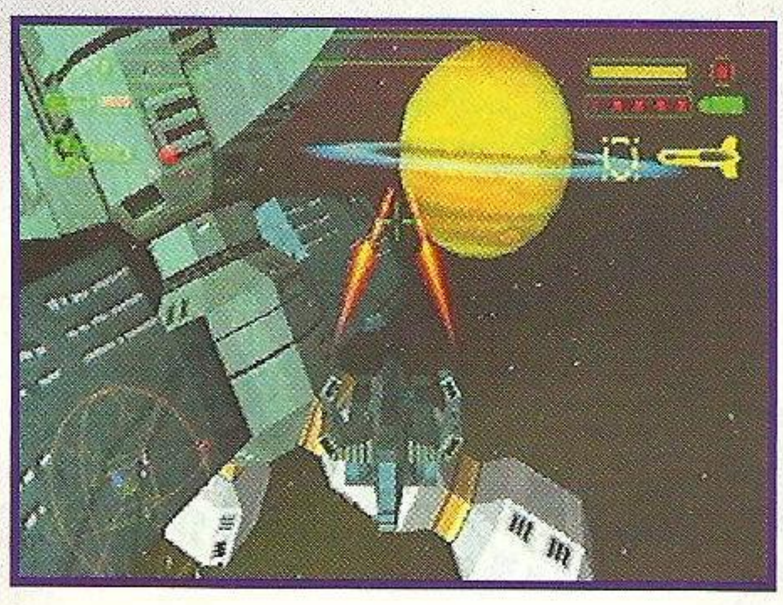
HOLY MAGIC CENTURY to dobra pozycja dla osób, które po raz pierwszy zetkną się z gatunkiem określanym jako RPG. Uproszczona do bólu (w sklepach wszystko dają za darmo, przespać się i odnowić siły można tak samo, akcja jest bardzo liniowa) i niestety nie posiadająca żadnej cechy pozwalającej się do niej przywiązać. MYSTICAL NINJA był chociaż bardzo dziwny.

Banan

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 98
Wykorzystuje: Memory Card



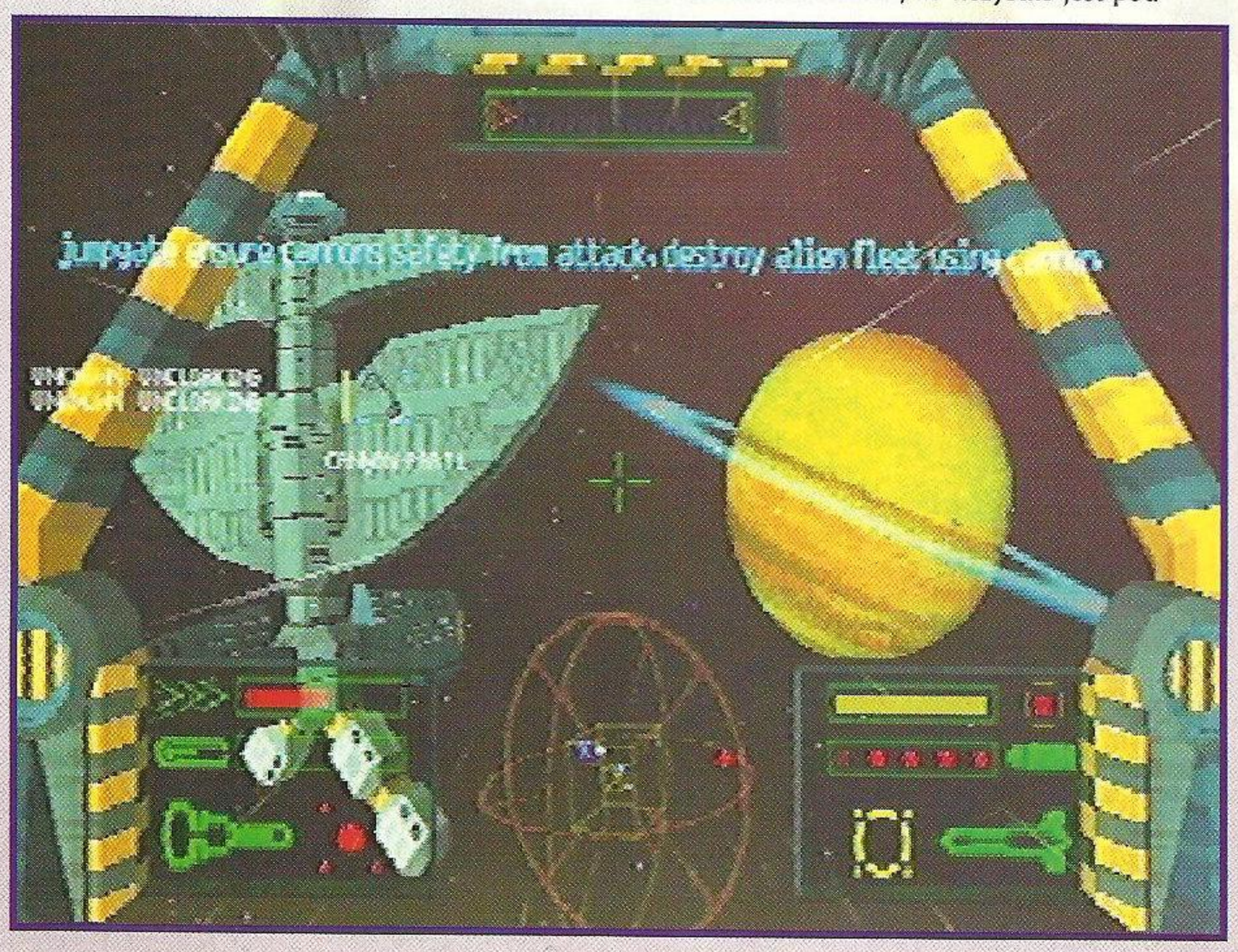
Colony Wars Vengeance

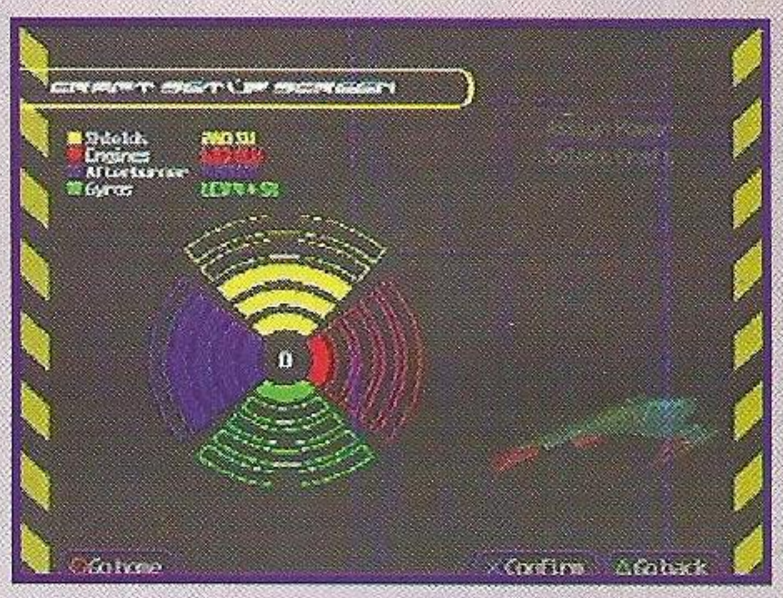
Historia CWV rozpoczyna się dokładnie w momencie jednego z zakończeń pierwszej części. Tego, w którym Liga zamknęła Układ Słoneczny, odcinając jakimkolwiek siłom Marynarki możliwość podróży międzygalaktycznych. Skazało to siły Marynarki na powolną i nieuchronną zagładę.

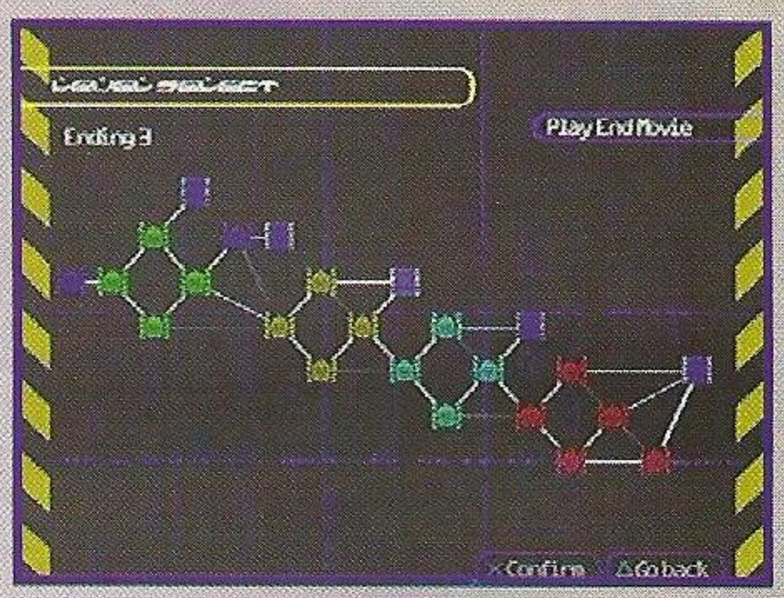
Bez zapasów z innych układów planetarnych skupione wokół Słońca planety nie miały jakichkolwiek szans. Sto lat później okazuje się, że jednak Ziemianie tak łatwo się nie poddają. Pod wodzą Krona - nowego lidera, Marynarka przechodzi do kontruderzenia. Dosłownie z prochu powstają nowe jednostki, a tysiące pilotów decyduje się podporządkować charyzmatycznemu przywódcy.

Trochę mieszane uczucia może budzić w CWV rola gracza. Bowiem każdy, kto próbował w COLONY WARS zgładzić złe i podstępne siły Marynarki w tej chwili musi zająć stanowisko po przeciwnej stronie barykady. Ale nie oszukujmy się. To nie fabuła gra tu pierwsze skrzypce. Niepokojące dźwięki i przeplatające się błękitne linie niepokoją od momentu kiedy chwyci się za pada. Ładnie renderowane intro powoli wprowadza w rolę ambitnego młodego idealisty - Mertensa. Od tej pory każdy pakiet misji okraszać będzie podobnie animowany przerywnik ilustrujący postępy w grze. Jednak podobnie jak w poprzedniej części, to że akcja powoli się rozwija nie oznacza koniecznie, że wszystko jest pod kontrolą. W przeciwieństwie do innych tytułów, które nie pozwalają na zignorowanie choćby jednego z celów misji, w CWV graczowi może powinąć się noga. I gra nie wraca wtedy z uporem pijanego do powtarzania danego zadania. Zamiast tego akcja toczy się dalej, a konsekwencje nieudanej operacji są, zwykle bardzo boleśnie, odczuwalne w późniejszym czasie. Na przykład - celem pewnej misji jest zdobycie danych na temat frakcji kolaborantów funkcjonującej wewnątrz sił Marynarki. Jeżeli nie uda się tego zrobić i wyeliminować kilku pojedynczych zdrajców, to dostajemy reprymendę, lecz w następnej misji mamy możliwość zrehabilitowania się. W tym akurat przypadku trzeba przeszukać kilka frachtowców, na pokładzie których być może ukrywają się zdrajcy. Jest to zadaniem o wiele trudniejszym niż poprzednie - frachtowce gotują się do skoku nadprzestrzennego i czasu na ich inspekcję jest niewiele.

Właśnie nieliniowość jest jedną z dwóch poważnych zalet CWV. Jak możecie zobaczyć na jednym ze screenów, pakiety misji (w jednym pakiecie jest od 1 do sześciu różnych zadań) są połączone kilkoma nitkami. Na końcu każdej z nitek znajduje się zakończenie gry. W sumie CWV







można skończyć na sześć sposobów. Ostatnie można uznać za szczęśliwe. W pozostałych widzimy jak nasz bohater gnije w więzieniu, zostaje rozstrzelany czy szykuje się do samobójstwa.

Jedną z dwóch. A drugą jest już sam shooter. Tak przyjemnie nie grało się nawet w WING COMMANDER. Płynna grafika, piękne eksplozje i statki ciągnące za sobą warkocze płomieni... Właśnie tego PSX-owi było trzeba. W tym momencie dają też o sobie zmiany. Absolutnie wszystkie statki występujące w grze zostały zastąpione innymi. W sumie nic to dziwnego - od czasu poprzedniego starcia minęło już sto lat.

A w tej chwili mało który kraj decyduje się na rzucenie na front eskadry, powiedzmy, Fokkerów Dr I. Łącznie statki można podzielić na cztery grupy. Jedna to siły Marynarki, druga - Ligi, trzecia - obcych, a czwarta - pewnej tajemniczej istoty, która pojawia się w jednej z misji. Oraz na naszym screenie.

Pojazdy Marynarki nazywane są "strasznie" - ich poszczególne modele to Hex - Wiedźma, Wraith - Upiór, Diablo, Voodoo oraz Spook - Postrach. Tymi przynajmniej może sterować gracz, bo podczas paru misji występują sprzymierzeńcy w innych "przerażających" pojazdach. Wyraźnie widać, że graficy starali się w jakiś oryginalny sposób podejść do tematu. Niestety wynikiem ich prac są trzy brzydkie pojazdy, jeden średni i jeden całkiem w porządku. Po prostu pierwsze trzy to sześciany z różnymi zamocowanymi urządzeniami i paroma światełkami z tyłu. Z drugiej strony to wstyd dla przeciwników jak zostają zestrzeleni z takich

trabantów kosmicznej przestrzeni, ale mówi się trudno. Pojazdy są standardowo wyposażane w kilka egzemplarzy broni podstawowej (lasery, działa jonowe, lance sejsmiczne itd.) oraz drugorzędnej - tutaj wchodzą pociski wszelkiej maści oraz różne akcesoria (torpedy, rakiety, pociski przeciwtarczowe, sondy, urządzenia diagnostyczne itd.). Właśnie przy uzbrojeniu widać jak wielką robotę włożono w maksymalne uprzyjemnienie gry. Są powolne, ale potężne działa plazmowe wystrzeliwujące wielkie kule purpurowej energii, szybkostrzelne lasery osłabiające tarcze oraz rozwalające pojazd (dwa rodzaje), doskonała na bliskie odległości lanca sejsmiczna wystrzeliwująca snop białej energii, lina z hakiem wiążąca uciekający pojazd, promień pijawka ściągający tarcze przeciwnikom, działo wystrzeliwujące sterowane chmury cząsteczek niszczących wszystko na swej drodze... Inwencja twórców była tym większa, że sporą część owych rzeczy można wykorzystać do szerszej gamy zadań. Za pomocą liny z hakiem trzeba w jednej z misji odholowywać grożące eksplozją reaktory, przyciągać elementy systemów obronnych, minować punkty skoków przestrzennych czy powstrzymywać statki przed kolizją, lancą - odcinać grożące eksplozją elementy statków bądź wydobywać surowce z asteroidów, a promieniem pijawką - infekować wirusem sondy szpiegowskie, ładować baterie wielkiego działa czy ściągać informacje. Pojazdy przeciwników to różne bronie (modele o nazwach Sword, Mace, Hammer itd.) wyposażone w dokładnie to samo. Obcy to po prostu obcy w małych i zwrotnych stateczkach, a owa tajemnicza istota - już sami wiecie. Różnorodność misji (podzielonych na 19 aktów) jest niebywała. W dodatku ich wachlarz wzbogacają jeszcze, niestety nieliczne, te rozgrywające się nad powierzchniami planet. Jest nawet misja, w której zasiada się za sterami wielkiego kosmicznego działa, trzy w których należy zmierzyć się z wrogimi asami oraz jedna z rozwiązywaniem prostej zagadki logicznej. Naprawdę niewiele więcej da się już wycisnąć...

Tak więc, jeżeli macie gdzieś w domu Dual Shocka, lubicie dobre kosmiczne strzelanki i... Nie. Po prostu ją kupcie.

Banan

PlayStation **8**

GRAFIKA **9**

DŹWIĘK **7**

MIÓD **9**

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 98
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

GAME BOY®

Po blisko dziesięciu latach od czasu premiery GameBoy doczeka się kolorowego ekranu. Wow. Osoby, które nie zmieniły starego GB na pocket'a zapewne zechcą zrobić to w tej sytuacji. Pocket'owcy pewnie też. Ale co wtedy będzie ze starymi konsolkami?

GB-Man

Zapnijcie pasy... Nadchodzi pan Kolorowy!

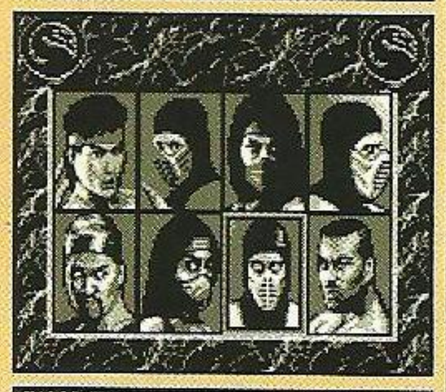
Na londyńskich targach ECTS odbyła się europejska premiera kolorowego GameBoy'a. Sprzęt będzie do nabycia jeszcze w tym roku, podobnie jak nowe gry. Nowy GB prezentuje się niezwykle okazale...

Na razie pokazano jedynie TETRIS i WARIO LAND 2. Kolorowe. Śliczn

Mortal Kombat 1&2

Producent: Midway
Ocena: 8/10

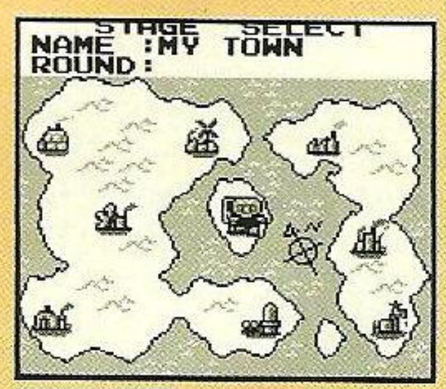
GameBoy'owa konwersja dwóch pierwszych części MORTAL KOMBAT upchniętych na jednym carcie i za jedną cenę to bardzo dobry pomysł. Na początku wybiera się grę, którą będzie się męczyć, a potem opcje i jazda. Naturalnie - nowszy, lepszy i większy jest MORTAL KOMBAT 2, ale prawdziwy fan smoczej serii zechce mieć w swoim posiadaniu obie części. Dwa przyciski odpowiadają za rękę i nogę, blok zaś robi się przyciskiem START. Fajnie, że pasują ciosy z wersji na duże konsolki - każdy, kto kiedyś grał w MK i używał specjali nie będzie mieć najmniejszych problemów.
Z oczywistych powodów brakuje krwi, ale za to obecne są fatality, które można wykonać po skończonej walce na słaniającym się zawodniku. Grafika i animacja są naprawdę spoko - przy MK nie można się nudzić!

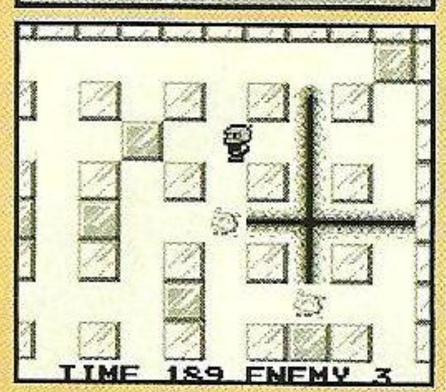


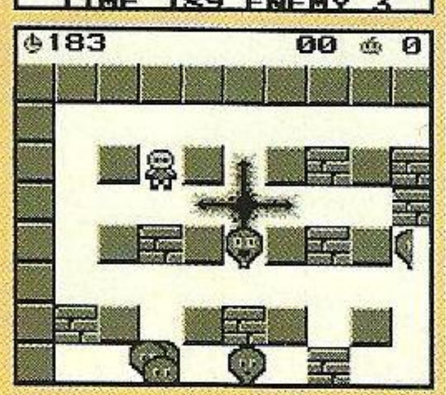
Dyna Blaster

Producent: Hudson
Ocena: 7/10

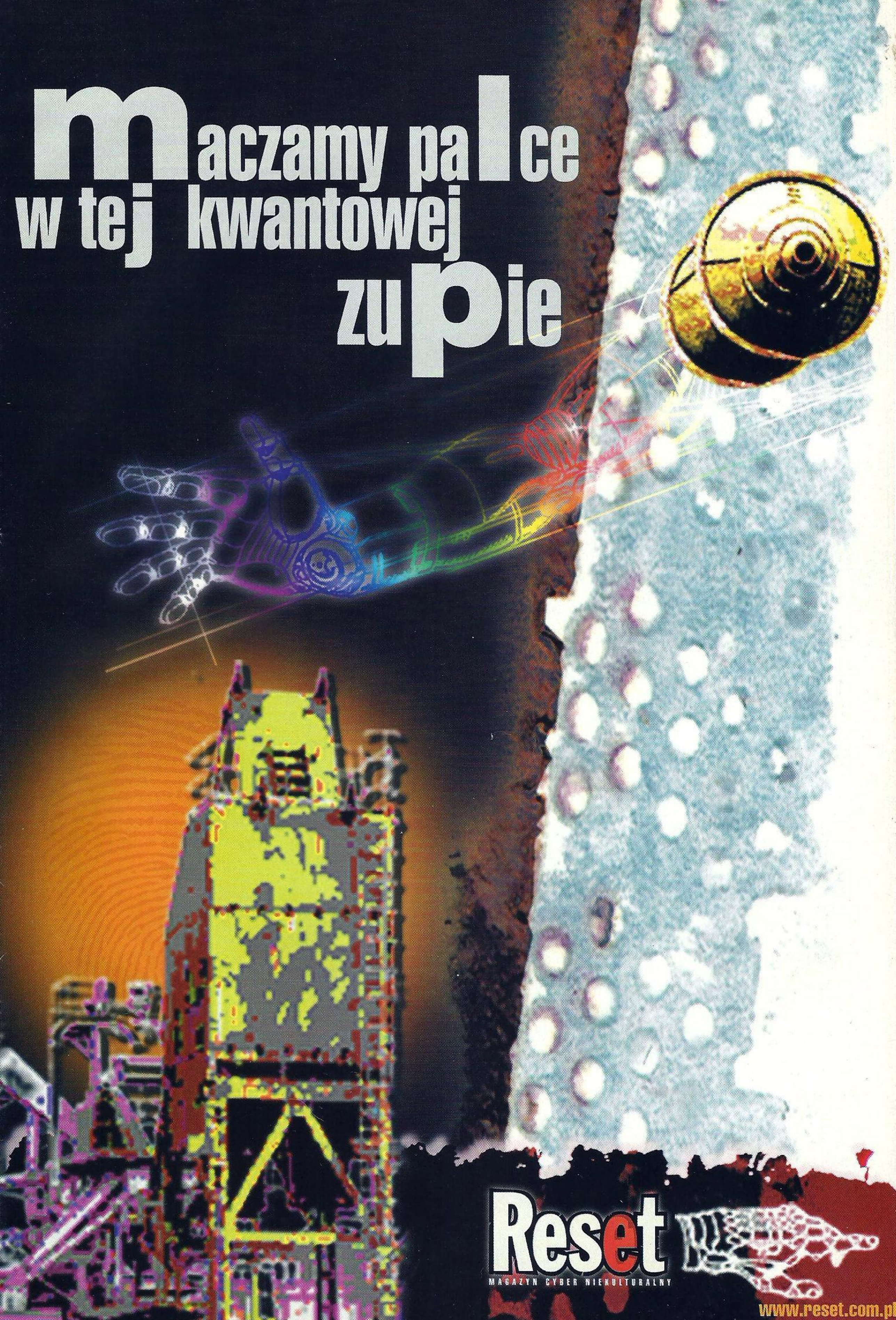
Bomberman to jedna z flagowych konsolowych postaci, nic więc dziwnego, że zagościł także i na GameBoy'u. Tytuł DYNA BLASTER jest nieco mylący, ale widać pod takim tytułem firma Hudson zdecydowała wydać przygody wesołego sapera w Europie. Zresztą czy to ważne? Ważne jest, że stawianie bomb i patrzenie, jak pod ich wpływem przeciwnicy pękają na pół to niezwykle wciągające zajęcie. Zwłaszcza, że do dyspozycji graczy szeryfowie oddali aż trzy tryby rozgrywki! Pierwszy to swoisty "story mode", który porywa gracza do walki na kilkunastu planszach, w międzyczasie wpadając do sklepu po nowe wyposażenie. Drugi tryb to po prostu bezkompromisowa walka z hordami przeciwników na setkach następujących po sobie plansz. Trzeci to oczywiście versus, dla dwóch GameBoy'ów połączonych kabelkiem.







maczamy palce w tej kwantowej zupie



Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

www.reset.com.pl

Konkurs literacki - rozwiązanie!

Czas na rozwiązanie ogłoszonego dwa miesiące temu konkursu literackiego - przez ten czas dostaliśmy znaczną liczbę poematów. Nagrodzone zostały w większości humorystyczne prace, choć tych poważniejszych także nie zabrakło. Wymyślając ten konkurs mieliśmy nadzieję, że dowiemy się, jakie sprawy najbardziej was gnębią i nie pomyliliśmy się. Okazuje się, że część z was ma antagonistyczny stosunek do innych platform, szczególnie do PeCeta (i bardzo dobrze). Męczy was także sprawa piractwa. Może stworzymy pokolenie czystych graczy - jeśli my zrobimy pierwszy krok, to na pewno w przyszłości będzie żyło nam się lepiej. Pokazaliście także swoją miłość do maszyn mieszkających w waszych domach. Jesteśmy prawdziwymi graczami, aż do kompletnej ślepoty. Chociaż wtedy zawsze pozostaje medycyna przyszłości. Spisaliście się rewelacyjnie, wszyscy! Autorzy zamieszczonych przez nas wierszyków otrzymają nagrody - akcesoria do konsol oraz gry. Dziękujemy i zapraszamy za miesiąc.

Redakcja

Sony , laser
Kabel, wtyczka
Ta konsola
Niezła bryczka
Damian Nowak, Ząbkowice Śl.

■■■

Jeśli kochasz dziewczynę
co mi wszystko jedno.
Konsolę kochać musisz,
bo masz tylko jedną.

Nie jem.
Nie piję.
Gram na PlayStation
i żyję.

Nawet Clinton w Białym Domu
gra na PlayStation po kryjomu.
A nasz Olek w Belwederze
do gry zasiada po deserze.
Angelika Słowińska, Tuszyn

■■■

Jeśli nie chcesz
mojej zguby
PlayStationa
daj mi Luby!
Tomasz Lichocki, Warszawa

■■■

Na kłopoty Neo Plus
który dwoi się i troi
a na smutki oraz chandrę
jest PlayStation produkt Sony.
Anna Wyrzykowska, Nowe Miasto

■■■

Piraty - rzecz znana i często używana.
Rozkręć sam konsolę i wsadź w nią tego szatana.
Coś ci siądzie, laser zgaśnie,
twa konsola na wieki wieków zaśnie.
Leo, Zamość

■■■

Lepszy Pegasus w domu
niż PSX u kumpla.
Krzysztof Krzak, Zembrzyce

■■■

Saturn giery ma ubogie,
Nintendo cartridge drogie,
PeCet animacją chrupie
A ja PSX'a kupię!
Tomasz Snoch, Kielce

■■■

It's Ok.,
Go and play.

Do koperty wiersze wkładam
życzenia piękne składam,
a jak coś od was dostanę
to fanem najwiekszym waszym zostanę.
Sławek Klimaszewski, Gdańsk-Oliwa

■■■

Szedłem chodnikiem razu pewnego,
spojrzałem w okno sklepu telewizyjnego.
Patrzyła na mnie wzrokiem błagalnym,
zdawałoby się, że mówi, weź mnie, przygarnij.
Litość mnie wzięła nad tą szarą skrzyneczką,
więc ją kupiłem i się nie pomyliłem.
Jacek Kurkowski, Zgorzelec

■■■

Saturn zdycha
trudna rada
ja i tak
nie sprzedam dziada...
Mirek Filiciak, Kraków

■■■

Mógłbym co dzień
nosić worki,
lecz nie sprzedam
swej konsolki.

Ni dziewczyna,
ni litr coli,
nie zastąpi
ci konsoli.
Marcin Chwała, Sosnowiec

■■■

Mam konsolę miodzio,
i nazywam się Bodzio,
lubię grać na full
bo to jest cool.
Adam Hajduk, Warszawa

■■■

PlayStation, PlayStation
to konsola super
jeśli na niej nie zagrasz,
to jesteś dupek.
Marcin Talor, Dąbrowa Tarnowska

■■■

Sony! Konsolo moja! Ty jesteś jak zdrowie;
Ile Cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
kto Cię stracił. Dziś piękność twą w całej ozdobie
widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.
Gabriel Zapart, Łódź

■■■

Moja konsola
jest rozpalona.
ja w nocy nie śpię,
nie śpi i ona.
Bogdan Rak, Krosno

■■■

Żadna whisky,
żaden koniak,
najważniejszy jest
mój Soniak.

Nie podnieca
mnie dziewczyna
gdy mam zamiar
grać w Colina.

To nie przymus
lecz chęć szczera
pograć sobie
w TOMB RAIDERA.

Czas zabiera
ta zabawka,
a we wrześniu
znów poprawka.

Prawie cała
banda nasza
bardzo lubi
grywać w CRASHA.

Gdy nie pomaga
już nawet Viagra
szybko zasuwam
w coś sobie zagrać.

Te siksy z plaży
to żaden Eden
Nina Williams
to numer jeden.

Cały twój sprzęt
niewiele wart,
gdy nie posiadasz
Memory Card.
Miron Wojciechowski, Szczecin

■■■

Posiadam konsolę co zwie się SONY,
żeby mieć nowe gry sprzedałbym kalesony.
Kocham mą Sonkę i z niej się cieszę
gdy mi jej zabraknie chyba się powieszę.
Łukasz Młynarczyk, Turek

■■■

SonyPlayStation - to zwykła skrzynka,
lecz gdy ją włączysz zrzednie ci minka.
A kiedy zagrasz na Bandicoocie,
to się poczujesz jak na odlocie.

Sony PlayStation krewną heroiny!
taka jest prawda, to nie są kpiny.
I chociaż wzrok słabszy już mam,
mnie to nie rusza i ciągle gram.
Lech Walicki, Rzeszów

■■■

Coraz rzadziej ci mogę odmówić
kiedy mnie o spotkanie poprosisz.
Ty najbardziej potrafisz rozbudzić
w żyłach krew co me życie ozłoci.

Topisz we mnie najmniejszy brak wiary
z tobą będę ział ogniem i latał
z Heihachim powalczę i rzucę czary
już bez ciebie dawno bym się złamał.

Jesteś chłodem dla zgrzanego czoła
jesteś ciepłem dla dłoni zdrętwiałych
jesteś życie i świat dookoła
jesteś radość i łzy i sens cały.

I wiem, że nie jesteś tylko moja
chociaż sama nie ścierpisz rywalki
nie niszczy cię starość ani moda
nie trzymają się ciebie też zmarszczki.

I uwielbiam te nasze spotkania
sam na sam z moją szarą idolką
moc rozrywki, miodności i grania
dajesz mi, moja kochana
- Sony konsolko.
Adam Jaroszek, Szczecin

■■■

Nigdy nie kupię PeCeta,
Bo mnie wcale nie podnieca.
Kocham za to me Plejsony,
Bo mi rajcuje mózgowe opony.

Wieczorami w CRASHA gram,
rano chęć na Larę mam,
południami FINAL Seven,
A nocami tylko TEKKEN.

Każdy pirat miewa sny,
a śni mu się, że kopiuje gry.
Lecz my PSXowcy dokopiemy mu tak,
że raz na zawsze zapamięta krwi smak.

■■■

THE END
DON'T DRINK & PLAY

(NO) COMMENTS

Nic, co dobre nie może trwać wiecznie. Gdy nagle okazuje się, że długo wyczekiwana, opiewana zachwytami gra jest po prostu krótka, następuje fala ogólnego niezadowolenia. Wbrew pozorom za wszystkim jednak kryją się: wszechobecny marketing i nieubłagane prawa rynku. To nie pomyłka - także i one decydują o tym, ile godzin gracz będzie cieszyć się nowym produktem

Pierwszym istotnym czynnikiem jest tutaj target rynkowy, czyli decyzja do jakiej grupy będzie kierowany dany produkt. Wbrew pozorom nie chodzi tu o pochodzenie społeczne czy też stan majątkowy, ale o tak banalne rzeczy jak wiek i płeć. Prowadząc odpowiednią politykę reklamową firma stara się dotrzeć właśnie do tej potencjalnie zainteresowanej grupy. Na przykład całkiem niedawno w Anglii któraś z firm wpadła na pomysł, aby plakaty reklamujące najnowsze wyścigi samochodowe wieszać w popularnych wśród starszej młodzieży pubach. A dokładnie w męskich toaletach, nad wmurowanymi w ścianę pisuarami. Określając tym samym target na mężczyzn w wieku 18-30. Badania rynkowe dowodzą, że ta grupa jest owszem, zainteresowana grami video, ale nie jest w stanie poświęcić im więcej czasu niż jedną-dwie godziny dziennie, tak więc nie serwuje się im gier wymagających kilkudziesięciogodzinnego ślęczenia przed telewizorem, a raczej coś szybkiego i efektownego. Pomyślcie sami: czy niezrozumiały dla wielu sukces PARAPPA THE RAPPER byłby możliwy przy użyciu identycznych środków promocji? Zdecydowanie nie.

Drugą rzeczą, która przychodzi mi na myśl jest olbrzymia konkurencja na rynku, także w postaci gier często wydawanych przez tę samą firmę. Spójrzcie tylko na Konami, które w Japonii wydaje co miesiąc co najmniej jeden produkt. Czy firmie zależy na wyprodukowaniu gry, która zaspokoi potrzeby gracza powiedzmy na 100 dni - przykuwając go do siebie na maksa i odrywając tym samym od codziennych spraw? Absolutnie nie!
Gra ma zostać kupiona i ukończona jeszcze przed rzuceniem na wiecznie chłonny rynek kolejnej pozycji, a w międzyczasie gracz musi gdzieś pójść (lub coś przeczytać), aby ujrzeć reklamy. Co innego gry RPG. Choć przy reklamie nowego RPG-a zawsze można zobaczyć ile godzin przyjdzie spędzić graczowi przy konsoli, to trzeba pamiętać, że są one tu świętym wyjątkiem. W gruncie rzeczy jest to kolejny chwyt marketingowy - patrząc na reklamę, na której napisane jest "20 godzin gry!" gracz zmarszczy nos, a przy tekście "120 godzin zabawy!" podskoczy do góry - mimo tego, że pierwszy tytuł jest o wiele lepszy niż drugi.

Trzecim nieodstępnym i określanym przez wielu jako destrukcyjny elementem jest nieustanne ciśnienie wydawców. Zasada "Dziś podpisujemy papier, za 9 miesięcy wydajemy grę" nie zmienia się tu od lat. Wiadomo - jeśli produkt w swojej wstępnej fazie produkcji zapowiada się na prawdziwy przebój, wydawca chce mieć go jak najszybciej w sprzedaży - zanim skończy się na niego ciśnienie, bądź też konkurencja ukradnie pomysł i wyda podobny produkt. Designer to artysta, dla którego czas jest bardzo względnym pojęciem. Autor chce dopieścić i uszlachetnić swój produkt, stworzyć wiekopomne dzieło nie zważając na terminy wydawnicze, ale... wiążą go umowy, a poza tym on także ma za to dostać pieniądze.
A zatem kompromis - "wytniemy te 10 godzin gry, zostanie i tak 20, ale za to zdążymy przed Gwiazdką".

Tak było, jest i będzie. Japończycy od dawna i z widocznym skutkiem lansują swoją koncepcję gier i powinniśmy się do niej już przyzwyczajać. Dlatego nie przeszkadza mi specjalnie to, że po 12 godzinach gry z zachwytem odstawiłem METAL GEAR SOLID na półkę, podobnie jak wcześniej zrobiłem to choćby z RESIDENT EVIL 2. Było, minęło - choć MGS i tak skończę jeszcze raz, w wersji angielskiej. Co wcale nie znaczy, że nie chciałbym, aby kosztował jakieś 10 dolarów...

TV GAMES
Największy wybór gier!
SEGA MEGADRIVE - 100 tytułów
GAMEBOY (gry od 40 zł) - 100 tytułów
NINTENDO 64 - 40 tytułów
oferta specjalna
PLAYSTATION + GRA + KARTA PAMIĘCI
599 zł!
Gry do
PSX, SATURN, GAME GEAR,
LYNX, JAGUAR, 3DO
PROWADZIMY
ZAMIANĘ
GIER!
Warszawa Ursynów, ul. Lachmana 4
(obok Domu Kultury)
info-tel (0602) 668-514

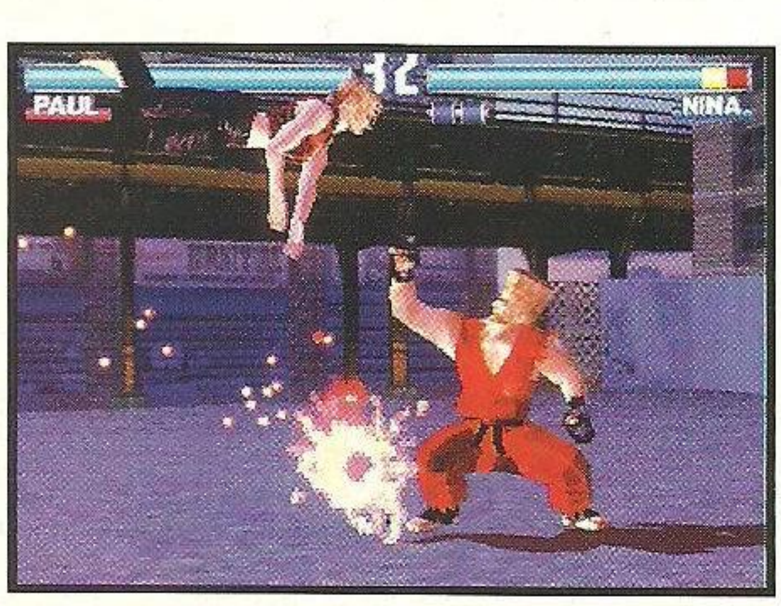
CZĘSTOCHOWA
ŚWIAT GIER TV
■ SONY PLAYSTATION
(ponad 250 tytułów!)
■ NINTENDO 64
(wszystkie tytuły!)
■ GAMEBOY
■ SEGA SATURN
PROWADZIMY SKUP,
SPRZEDAŻ, WYMIANĘ!
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE
PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU,
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI
SYSTEM s.c.
al. NMP 28 (w bramie) 42-200
Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

GAWĘDY PO FAI

3... 2... 1... Fight! Naparzanie między TEKKENEM 3 (od teraz zwanym T3) i VIRTUA FIGHTER (od teraz zwaną VF - nie rozróżniamy VF2 od VF3, bo obie są prawie tak samo dobre) trwa dalej, i to dopiero trzecia runda. Skoro nasz Andrzejek może w ringu dwanaście, to i my możemy spodziewać się dalszych, coraz gorętszych emocji. Poprzednim razem przedstawiłem trzy wady T3 i obiecałem dzisiaj opowiedzieć o kolejnych siedmiu, ale wyjdę nieco poza ramy i przemieszam to wszystko z listami od was. I tak przy okazji, wszelkie komentarze do artykułu przysyłajcie bezpośrednio do mnie: adrianch@metropolis.com.pl

Napisał był do mnie Tomasz Fryszkiewicz i popełnił kilka herezji... "Po pierwsze: myślę, że w T3 te różne >efekty uboczne< są bardzo przydatne w grze. Oddają one siłę zadanego ciosu, podczas gdy w VF czasami nawet nie wiem, czy gościa trafiłem. Prawie cały czas ten sam odgłos bicia.".

Cóż, odgłos bicia faktycznie prawie ten sam, z wyjątkiem np. obrotowej piąchy Jacky'ego, i o tym już pisałem. To się znacznie zmieniło już w FIGHTER'S MEGAMIX (gdzie zresztą większość postaci dostała kilka dodatkowych ciosów z VF3!), a miód jest w VF3, tu jednak musimy poczekać na Dreamcasta. Nie zmienia to jednak faktu, że są to odgłosy bardziej realistyczne niż w T3... "Zaraz, zaraz" - zblednie jakiś fanatyk T3... - "Przecież jak Nina łamie kości, to aż się zrzygać można z wrażenia! To jest dopiero realizm". Ha-ha-ha! Zaśmieję się takiemu naiwniakowi prosto w twarz! Bo fakt, odgłos jest realistyczny, ale kompletnie nieprawdziwy. Pic na wodę. Powierzchniowe błyśnięcie. Przecież gdyby Nina naprawdę połamała tak, jak słychać, to przeciwnika trzeba by zbierać z ziemi żyletką, a co najmniej reanimować przy pomocy Cindy Crawford (hi babe). A on spoker, skacze do góry jak kangurek i bije się dalej, jakby nigdy nic.



Od razu wyjaśnijmy sobie jedno: nigdy nie będzie naprawdę realistycznej (a na tym mi zależy) bijatyki, bo gdyby tak miało być, to np. 33% energii oznaczałoby, że gość już ledwo zipie i wystarczy go tylko właściwie dobić. Nie byłoby już szans na okrzyk "Great!" (dla lajkoników: jeśli w T3 pokona się przeciwnika mając mniej niż 5% energii), bo po pierwszym silnym ciosie gracz byłby oszołomiony itd. i właściwie liczyłby się tylko początek walki. Dlatego akceptuję fakt, że postacie są równie świeże przez całą bijatykę, ale to nie znaczy, iż można przeginać w drugą stronę (ta filozofia Namco jest zresztą również widoczna w SOUL BLADE, gdzie Mitsurugi podczas Critical Edge'a przebija przeciwnika mieczem wpół, a ten walczy dalej).

A wracając do "efektów ubocznych"... Faktycznie, widać, co się stało, ale to nadal nie zmienia faktu, że są to fantastyczne chmurki, które w normalnej walce nie występują. A ja jakoś nie mam najmniejszego problemu z tym, żeby wiedzieć, czy walnąłem wrogowi w VF czy nie... I żeby do końca wyjaśnić sprawę, jest jedna rzecz w VF, która mnie denerwuje, bo jest nierealna na maxa. Chodzi oczywiście o wyskoki a la na-dach-wieżowca (w stylu filmów o ninjach z lat 70-tych :). Żeby to jeszcze było wysoko! Ale oni płyną w powietrzu! Skandal! Wiem jednak, że Yu Suzuki osobiście chciał wycofać tę pomyłkę natury z VF3, ale zadecydowały względy komercyjne i strach przed tak nieordynaryjnym posunięciem. Ponoć jednak w VF4 takich skoków już nie będzie...

Tomasz pisze dalej: "Po drugie: skoro jest Pan ciekaw, jakim stylem walczy Yoshi, to niech mi Pan powie, jakim walczy Dural. A tak dla Pana wiadomości, to Yoshimitsu walczy stylem klanu Manji, którego jest przywódcą.". Cóż... To ja w takim razie walczę stylem Chmielarzy (z kopa w jaja i długa). A Dural podgląda wszystkich walczących i wybiera z ich stylów, co najlepsze. Jeden wielki konglomerat stylów innych wojowników.

Kontynuujmy. "Po trzecie: realność walk. Koleś z żelaza, walczący pod wodą, skaczący pięć metrów w górę. To ma być realne???". O skokach już pisałem, natomiast Dural to a) nie koleś, ale koleżanka, matka Kage'a, b) nie z żelaza, a tylko ubrana w specjalny kombinezon - wie o tym, każdy, kto skończył VF2 na Hard i bez Continue ustawionego na On. Co do wody... Zrozumcie jedno: ja nie oczekuję od gier, żeby były tak realne, że aż nudne. Ja też chcę trochę niezwykłości. Ale jeśli pewne wykręty w VF to kawa z łyżeczką cukru, to wykręty w T3 to filiżanka cukru z kroplą kawy...

I ostatni problem (o rany, nawet nie zdążyłem odpowiedzieć na inne, równie frapujące listy. Trzeba będzie gwałcić Gulasha o więcej miejsca). "Po czwarte: zróżnicowanie stylów. Jeśli uważa Pan, że Nina i Anna nie różnią się między sobą, to co można powiedzieć o Jacky'm i Sarze? Nie mówię, że walczą całkiem identycznie, ale walczą tym samym stylem. Co z tego, że Shun Di walczy "po pijanemu", skoro Lei walczy kilkoma stylami. Poza tym, czy jest ktoś w VF posiadający tak zajebiste multipartsy, jak King, takie zakręcone ciosy, jak Eddy, takie możliwości, jak Mokujin, takie nogi, jak Anna (ech, za bardzo mnie poniosło). A tak na zakończenie, kiedy tylko ukaże się PSX 2 z TEKKEN 4, to rzesze fanatycznych wielbicieli VF stopnieją co najmniej o trzy czwarte. Wtedy zorientują się wreszcie, co jest najlepsze dla każdego wielbiciela bijatyk.".

Otóż ja nigdy nie negowałem wielości stylów w T3, a tylko odpowiedziałem na zarzut, że w VF tychże właśnie nie ma. Bo to oczywiście prawda, że Jacky i Sara walczą podobnie (w końcu to rodzeństwo), choć zawodowiec wie, że w rzeczywistości są to zupełnie inne postaci. Co do multipartsów Kinga, to są niezwykle efektowne (wiem, bo walczę głównie Kingiem), ale co z tego, jak nawet średniej klasy zawodnik wyskakuje z nich jak chce i praktycznie są nie do wykorzystania w walce z dobrym graczem. W VF nie ma takich ciosów, których się nie używa (no, może kilka... Pamiętam z VF2 beznadziejną piąchę Akiry w podbródek, cios który jeśli wszedł, to każdy miał prawo wyśmiać przeciwnika i opluć z pogardą. W VF3 ten cios - znany jako Yoho - jest dużo sensowniejszy). Co do nóg Anny... Hehe, lepsze są jeszcze filmiki, a każdy, kto ma japońca, a nie amerykanina czy PAL, widział dużo więcej... A tak poważnie, to pewnie się zdziwicie, ale ja uważam, że modelerze 3D są dużo lepsi w Namco niż w Sedze. Postacie w T3 są zrobione po prostu miodnie. VF2 nie może się równać. Ale VF3 to już zupełnie inna bajka...

A co do rzeszy topniejących fanów VF przy PSX2... Pewnie wiesz, że Namco ostro wchodzi w obóz Dreamcasta i nie zdziwiłbym się specjalnie, gdyby T4 ukazał się jednocześnie na PSX2 i DC. Ale to i tak nieważne, kochanieńki, dlatego, że np. w Japonii nasi skośnoocy bracia wciąż wolą nawalać w VF3 niż T3 (automaty), i wcale nie chodzi tutaj o grafikę, ale o jakość rozgrywki. Nie wierzę, żeby coś się miało tutaj zmienić. Zaakceptuj fakt, że T3 to piękna, pusta kochanka na wakacyjny romans, a VF to piękny, mądry materiał na żonę, z którą dzielisz smutki i radości do końca życia. A że skok w bok od czasu do czasu się zdarza... Well, to i tak tylko po to, bo wrócić skruszony do tej jedynej. Powie ci to prawie każdy gracz w Quake'a, który z otwartymi ustami rzucił się na Quake'a 2, licząc na ósmy cud świata, i po roku wrócił tam, gdzie jest the real shit...

Adrian Chmielarz

Autor jest szefem firmy developerskiej METROPOLIS SOFTWARE HOUSE, a jego poglądy nie zawsze reprezentują poglądy redakcji NEO PLUS. Tak na wszelki wypadek.

NEO PLUS PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

■ PRENUMERATORZY WYGRYWAJĄ:

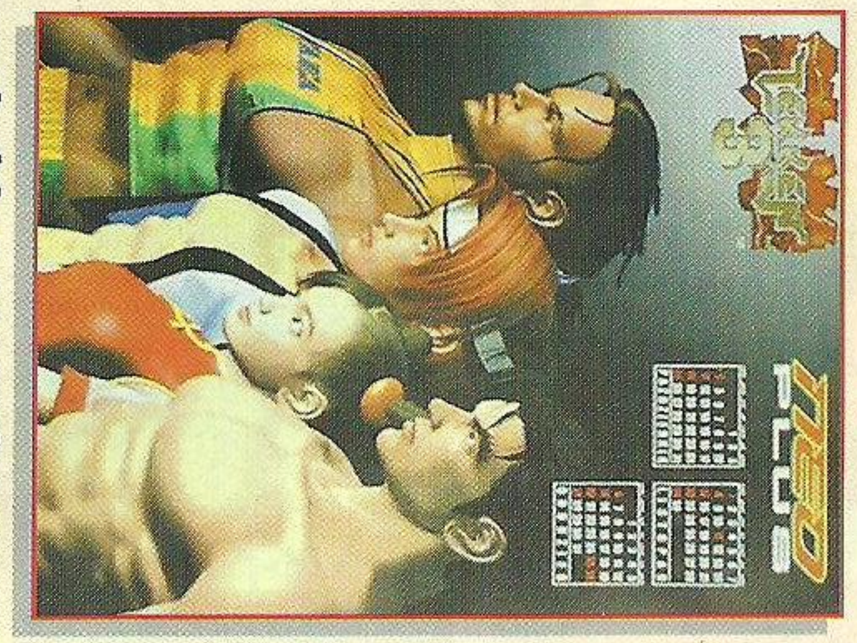
- **nie stoją w kolejkach**
- **dostają co miesiąc NEO PLUS do domu**
- **nie patrzą nerwowo na kalendarz**
- **wyciągają z kopert specjalne upominki i niespodzianki**

■ JAK ZAPRENUMEROWAĆ?

Wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu - 6 lub 12 numerów - wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. To wszystko - teraz trzeba czekać na pierwszą przesyłkę. Wydawnictwo realizuje prenumeratę natychmiast po wpłynięciu kuponu, co może trwać do dwóch tygodni. Dlatego tylko szybka decyzja pomoże Ci założyć prenumeratę od najbliższego, piątego numeru NEO PLUS. Jeśli jednak będziesz ponad miarę leniwy i opłacisz kupon z dużym opóźnieniem, jako pierwszy dostaniesz numer szósty. Ale nie martw się - NEO PLUS będzie też dostępne w archiwaliach, po obniżonej cenie. Zawsze będziesz mógł uzupełnić swoje zbiory.

CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 24,90 zł
12 numerów - tylko 49,90 zł

NIE WAHAJ SIĘ DŁUŻEJ!



Miesiąc temu każdy z naszych prenumeratorów otrzymał dodatkowy plakat!
W tym miesiącu wystaliśmy firmowe długopisy z naszym logo!
Co miesiąc wrzucamy losowo do kopert xtra stuph - dema gier i pełne wersje!!!

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

☐ 6 numerów - 24,90 zł

☐ 12 numerów - 49,90 zł

☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....

w prenumeracie:

- taniej
- bezstresowo
- z gwarancją regularnego otrzymywania
- już od pierwszego numeru atrakcyjne upominki

Za miesiąc wśród prenumeratorów rozlosujemy

100 demodysków na PSX'a

oraz

10 pełnych gier na PSX'a!

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

NEO PLUS

na okres:

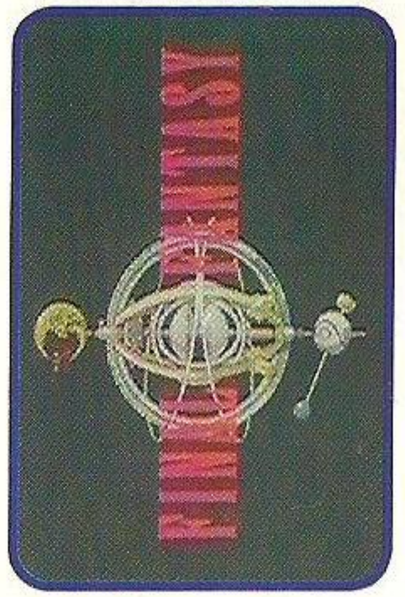
☐ 6 numerów - 24,90 zł

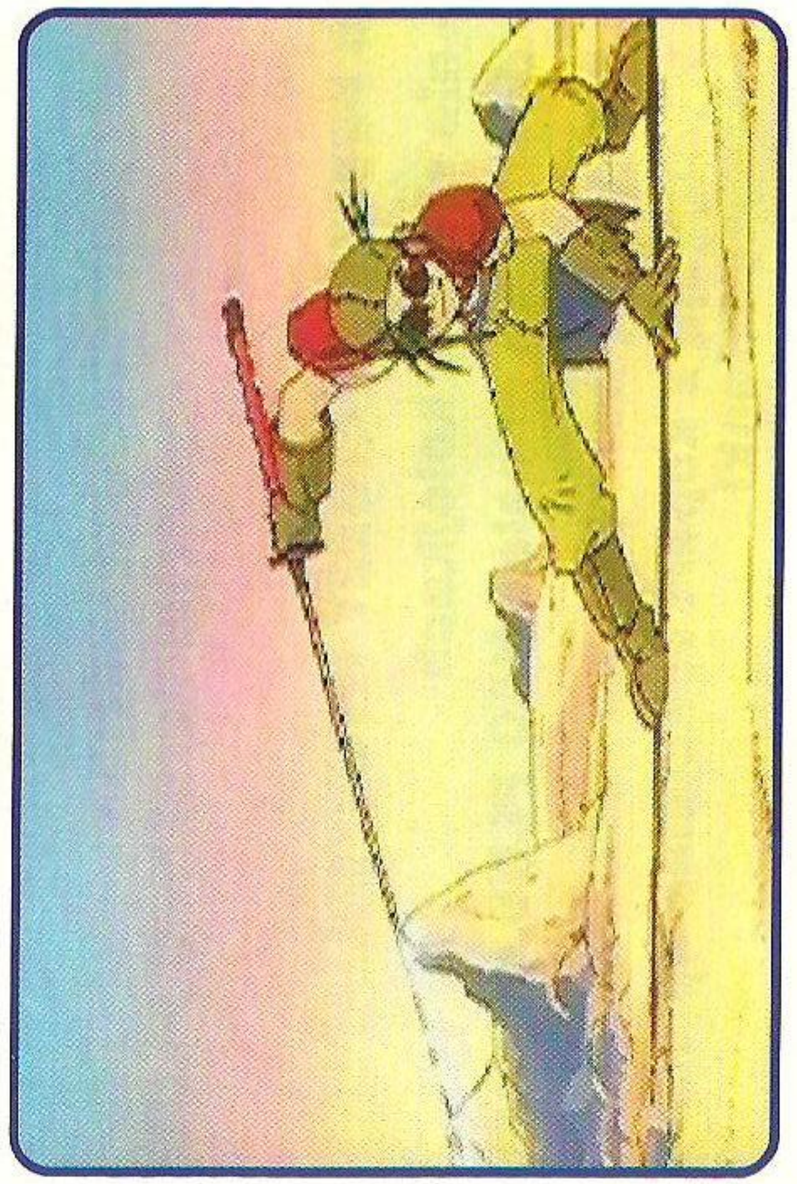
☐ 12 numerów - 49,90 zł

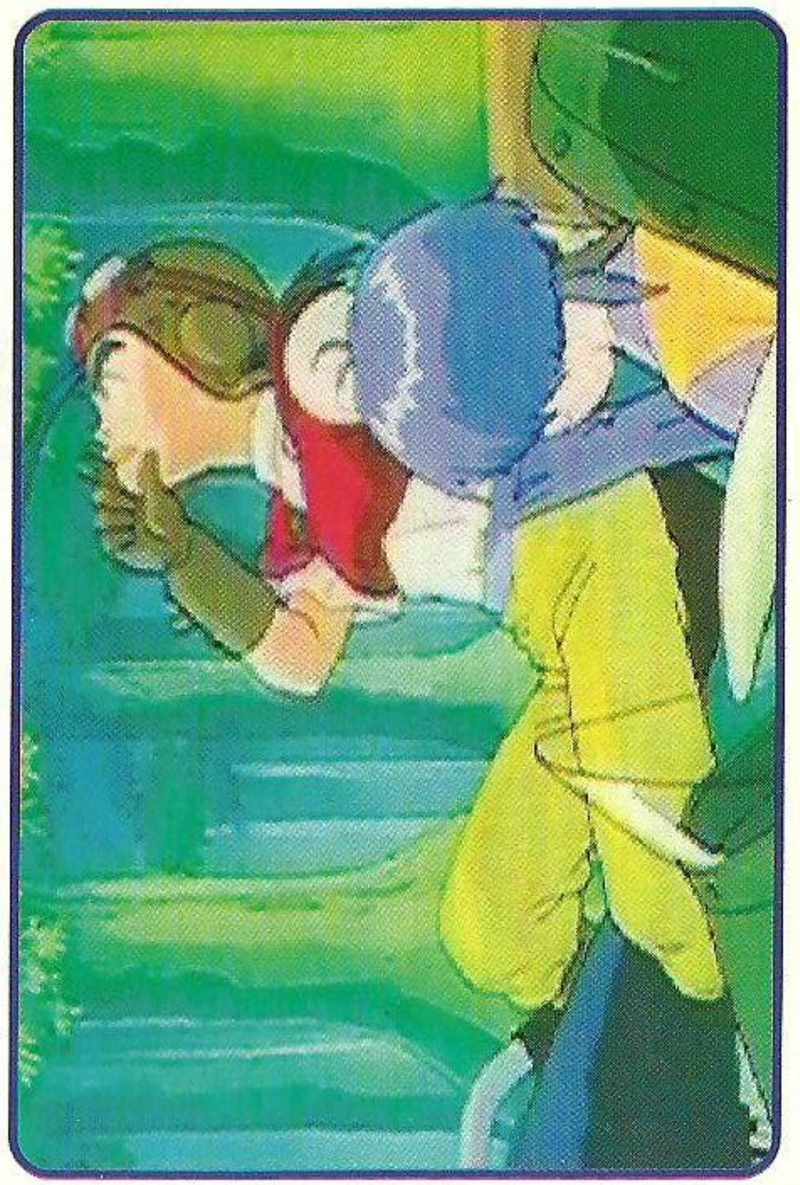
☐ Jestem płatnikiem VAT i proszę o wystawienie faktury.

Mój numer NIP: .....
Upoważniam INDEPENDENT PRESS do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy.

.....







Odcinek dla poczty

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

.....

opłata
zł..... gr.....

Odcinek dla banku

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

.....

opłata
zł..... gr.....

Odcinek dla posiadacza rachunku

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

.....

opłata
zł..... gr.....

Odcinek dla wpłacającego

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

		-			

.....

na dobro: INDEPENDENT PRESS s.c.
na rachunek w: Pekao SA VIII o/Wwa
numer: 12401112-30015757-2700-401112

Datownik

.....

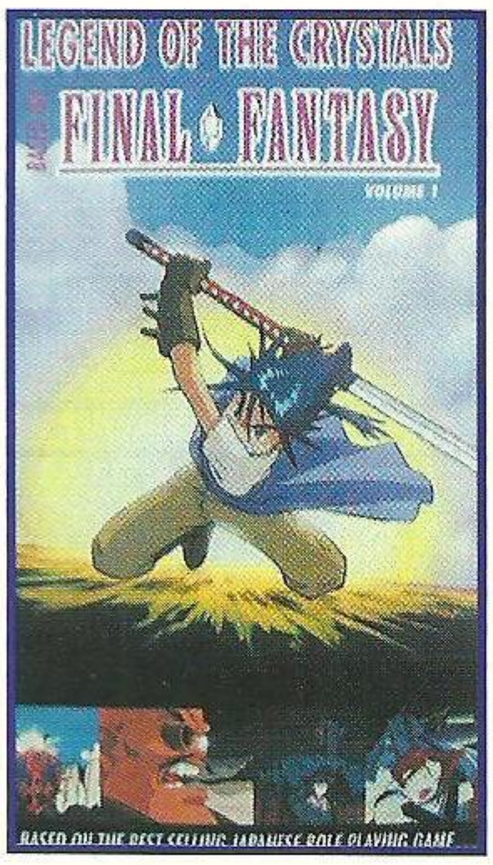
opłata
zł..... gr.....

SQUAREWARE

BE THERE OR BE SQUARE

Dzisiaj nieco inaczej. O dwóch filmach - zbyt starym i zbyt nowym. Ten pierwszy to produkcja z 1994 będącą anime'owym przedłużeniem FFV, natomiast drugi to produkcja przyszłości będącą zupełnie nową historią.

Trudno jednoznacznie wypowiedzieć się na temat anime. Niestety, film powstawał jakiś czas temu, a Square nie była wtedy jeszcze firmą gigantem. To znaczy nie na tyle, aby zechcieć stworzyć film, który trzymałby poziom ich growych produkcji. I w rezultacie powstał zwykły, średnio udany film z logiem FF i akcją typowych śmieszno-epickich japońskich filmów.
FF jest opowieścią, która toczy się 200 lat po tym, jak Butz z połączonymi siłami przyjaciół pokonali wreszcie złego ExDeatha. Wydawać by się mogło, że wszystkie cztery kryształy stały się tym samym bezpieczne. Ale tak nie jest. Tajemniczy i początkowo nieznany wróg ostrzy sobie na nie zęby. Potomkowie starych bohaterów - miła i otwarta dziewczynka Linaly oraz waleczny i zawzięty zawadiaka Prettz wyruszają w podróż, aby zdobyć kryształ Wiatru. Kiedy przybywają na miejsce okazuje się, że jest to jedyny kryształ, który jeszcze nie dostał się w ręce złowrogich sił obcych - Deathguyos (prawdopodobnie Japończycy chcieli dać im nazwę jak najbliższą do Deathguys, oklaski za inwencję). Ci są sterowani przez złego Ra Demona - wielki różowiutki mózg z mnóstwem wystających na wszystkie strony kabli. Pozostałe postacie dramatu to kapitan powietrznych sił Tycoon - potężny i silny Valkus oraz przywódczyni podniebnych piratów (czyt. wielkich, grubych i odzianych w skórzane stroje z wąskich pasków bab) - szczupła i wywijająca batem Rogue. Nie można też nie wspomnieć o zaklętym w Krysztale duchu jednego z dawnych bohaterów (chodzi o postacie z gry) - Mida, syna dzielnego wynalazcy z FFV - Cida.

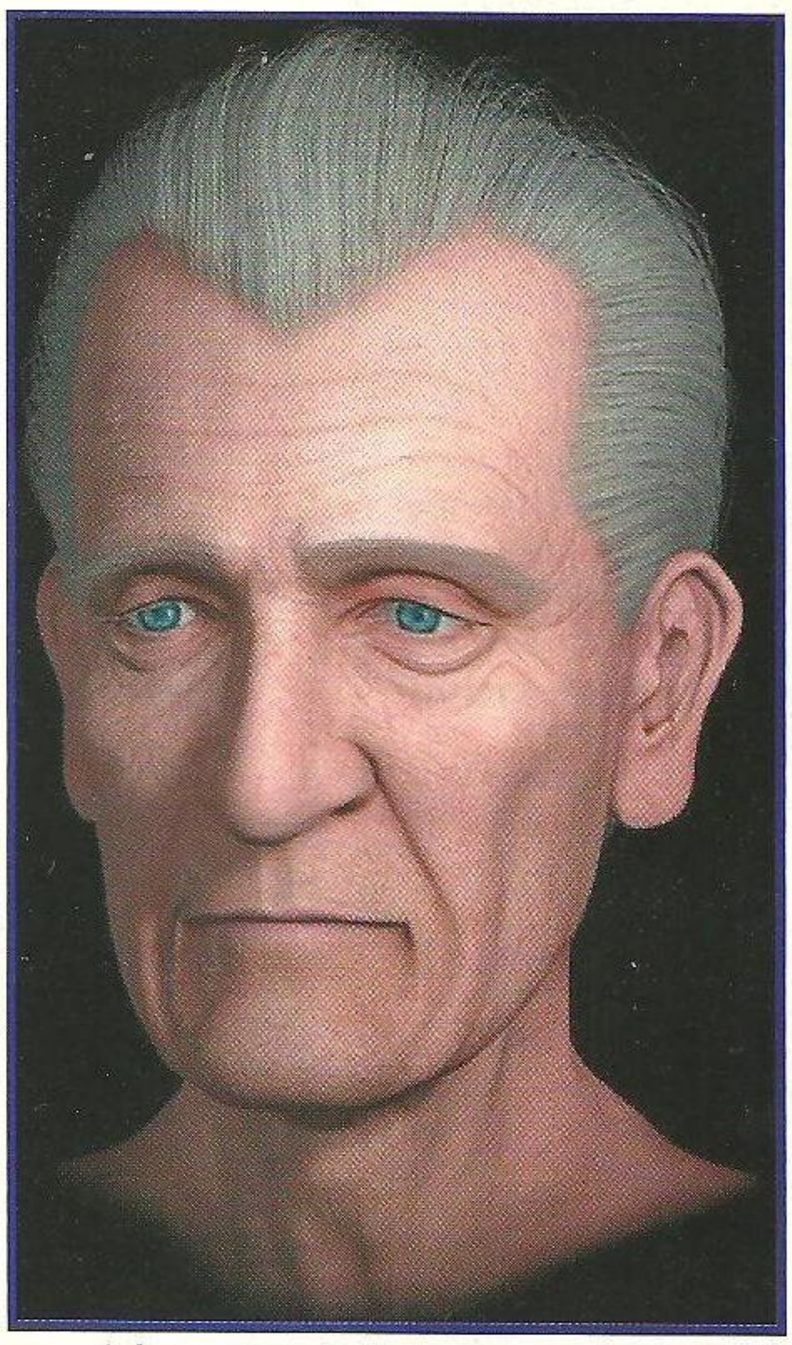


Film pełen jest ogranych gagów - bieganie z bardzo szybkim wymachiwaniem nóg, przewracające się na twarz postacie, uśmiechające się bomby - ale razem tworzy to całkiem sympatyczne połączenie. Nie mające za grosz oryginalności, ale w sumie miłe. FINAL FANTASY: LEGEND OF THE CRYSTALS ma cztery części i znajduje się na dwóch kasetach. Każdy odcinek to 30 minut z kawałkiem. Spokojnie można wieść życie nigdy nie widząc żadnej z nich na oczy. Ale jak już się obejrzy, to można przy jakiejś okazji rzucić. Może ktoś poczuje się zazdrosny...

Druga rzecz to **FINAL FANTASY THE MOVIE.**

Jest to w całości oparta na technice komputerowej opowieść, produkowana obecnie w oddziale Square mieszczącym się w Honolulu. Termin wydania filmu: rok 2000. Square nie publikuje żadnych oficjalnych informacji na temat swojej superpropdukcji, ale jest to firma składająca się jak wiadomo z najmniej stabilnych ogniw. Czyli z ludzi. No i jeden z animatorów filmu postanowił podzielić się swoimi przeżyciami z całym światem. Ma to być w całości renderowany film pełnometrażowy. Produkcja odbywa się na dwóch piętrach wielkiej posiadłości Square, a renderingi dokonywane są na stacjach graficznych Silicon Graphics Octane. Postępuje z oszałamiającą prędkością 1 sekundy dziennie. W tym tempie produkcja musiałaby potrwać mniej więcej 5500 dni. Ale nie obawiajcie się - raz, że prace nie rozpoczęły się wczoraj, a dwa - chłopaki mają dorzucić sobie jeszcze parę pięter. Albo sprawniejsze stacje... Przeciek dotyczy też głównego bohatera. Nosi on imię Grey i jest wzorowany na panu o słabo odmienialnym imieniu i nazwisku. A kim jest ten tajemniczy aktor? To Brad Pitt (najzgrabniej sprowadzić go do mianownika). Co prawda wszystko to jedynie plotki, ale jedno jest pewne. Square naprawdę zaczęło prace nad w pełni komputerowo generowanym filmem. No i pewne jest jeszcze jedno. Dzisiaj żadnych spoilerów o FF8. Nawet na temat odzianej w czerwony strój i wywijającej batem Kistis Tulip. Ooops.

Squaerio



Postać z FFTM - próbka możliwości Square!!!

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych

Termin realizacji:
TYLKO 5 DNI !!!
Czynne 7 dni w tygodniu
OKAZJA ! Niskie Ceny !

TOMsoft
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-60)1282363
tel. (0-22)7731982
fax: (0-22)7733614

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Sony PlayStation

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
C & C: Retaliation	**199.00**
Colin Mc Rae Rally	**199.00**
Duke Nukem - Time to Kill	tel.
Fifth Element	199.00
Gran Turismo	195.00
ISS Pro '98	**209.00**
Medievil	**199.00**
Mortal Kombat 4	**199.00**
NHL '99	**199.00**
Premier Manager '98	199.00
Resident Evil 2	199.00
Tekken 3	**199.00**
Wargames	199,00
Wild 9	**199.00**
World Cup '98	165.00
WWF War Zone	199.00
Vigilante 8	**199.00**
Platynowa seria:	
Command & Conquer	**109.00**
Crash Bandicoot	109.00
Fifa '98	**109.00**
Formula 1	**109.00**
Internat. Superstar Soc. Pro	109.00
Mortal Kombat Trilogy	109.00
NBA '98	109.00
NHL '98	**109.00**
Tekken II	**109.00**
Toca Touring Car	**109.00**
Tomb Raider	109.00
Total NBA '98	**109.00**
V-Rally	**109.00**

Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola Playstation(+Dual Sh.)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Game Pad	**63.00**
Kontroler DUAL SHOCK	**139.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00
Barracuda - joypad analog.	**99.00**

Uwaga!!!
Jeżeli Twoje PlayStation:
- nie wczytuje gier
- przerywa sekwencje filmowe
Zadzwoń !!!
Wymienimy czytnik i konsola będzie jak nowa !!!

Nintendo 64

Wybrane tytuły gier :

Airbuarder 64	**285.00**	**Mission Impossible**	**259.00**
Banjo Kazooie	229.00	**Mortal Kombat 4**	**285.00**
Bioforge	**259.00**	Nagano Winter Ol.	285.00
Bio Freaks	**285.00**	NBA Courtside	259.00
Chopper Attack	**285.00**	NHL' 98 Breakaway	285.00
Diddi Kong Racing	239.00	**Off Road Challange**	**285.00**
Duke Nukem 64	285.00	Olympic Hockey '98	285.00
Fifa '98	285.00	**Quake**	**285.00**
Fighters Destiny	285.00	**Snowboard**	**259.00**
Forsaken	**285.00**	Super Mario 64	225.00
Golden Eye	285.00	**WWF War Zone**	**269.00**
GT 64	**285.00**	**World Cup '98**	**285.00**
ISS Pro '98	**285.00**	Virtua Chees 64	285.00

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	689.00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159.00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	96.00
Memory Card (13 stron)	65.00
Memory Card Plus (52 strony)	96,00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Tips & Tricks

Witamy! To zadziwiające ale zwiększona liczba tipsów w numerze trzecim w ogóle Was nie zaspokoiła. Dalej chcecie więcej. Cóż, chyba nie mamy wyboru. W tym miesiącu mnóstwo tricków, lecz po raz pierwszy rządzi Nintendo 64. Spełniliśmy także starą obietnicę drukując tipsy na automaty. [brat]

CHOPPER ATTACK

Midway, Nintendo 64

■ **Wybór leveli:**
Na ekranie z napisem PRESS START wciśnij górne-C siedem razy, a będziesz miał dostęp do menu z wyborem leveli.

■ **Cień prezydenta**
Podczas zabawy naciśnij Z+C-górne+C-dolne. Odpalisz w ten sposób rakietę w kierunku twojego przeciwnika. Jeśli pocisk trafi, to zobaczysz jak z samolotu wyskakuje prezydent.

BIO F.R.E.A.K.S.

Midway, Nintendo 64

■ **Automatyczna wygrana**
Gdy wystartujesz grę w trybie arcade podczas walki zapauzuj grę. Następnie wejdź do disables menu i wyłącz wszystkie tarcze. Wróć do gry i nie rób nic poza strzelaniem.

■ **Data stworzenia:**
Jeśli chcesz wiedzieć, którego dnia twój cart z grą powstał, naciśnij szybko lewe C jak tylko włączysz konsolę.

DEATHTRAP DUNGEON

Eidos, PlayStation

■ **Nietykalność**
W głównym menu wstukaj kombinację:
Góra, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Dół, L1, R1, Prawo, Dół, Prawo

■ **Wybór poziomu**
W głównym menu wstukaj kombinację:
L1, R1, Trójkąt, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, R1, L1 i wejdź do opcji Load Game. Wszystkie levele będą dostępne.

BOMBERMAN WORLD

Hudson, PlayStation

■ **Najlepszy ekwipunek**
Aby rozpocząć grę z najlepszym możliwym sprzętem stukaj następujące kody:
AREA1: 7327 AREA2: 9717 AREA3: 5211 AREA4: 1814 AREA3: 1029

■ **Bonusowe tryby**
Aby odpalić dodatkowe moduły, wstukaj następujące kody:
SPECIAL VS MODE: 5656 SPECIAL BATTLE MODE: 4989
BATTLE ROYAL MODE: 1616 MANIAC MODE: 4622

■ **Kody do poziomów**

Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 3	Stage 4
Area 1 : 8010	Area 1 : 0127	Area 1 : 1027	Area 1 : 0627	Area 1 : 0730
Area 2 : 1180	Area 2 : 1220	Area 2 : 2413	Area 2 : 8808	Area 2 : 2151
Area 3 : 8086	Area 3 : 1018	Area 3 : 3009	Area 3 : 3674	Area 3 : 3562
Area 4 : 2919	Area 4 : 0804	Area 4 : 6502	Area 4 : 4891	Area 4 : 3812
Area 5 : 1021	Area 5 : 0714	Area 5 : 6809	Area 5 : 0605	Area 5 : 2203

BATMAN & ROBIN

Acclaim, PlayStation

■ **Odnajdywanie amunicji i power'upów**
Gdy jeździsz po mieście i szukasz amunicji, jest sposób na szybkie jej odnalezienie. Jedź do sklepu zwanego "Bookworms". Jest to prawdopodobnie jedyny sklep, do którego możesz się włamać. W środku prawie zawsze znajdują się bonusy i naboje. Jeśli zobaczysz, że jakiś zły facet molestuje kogoś, załatw go - trzeba pomagać biednym i uciśnionym, w końcu jesteś Batmanem. Powinieneś także dostać w nagrodę jakąś amunicję.

■ **Super zdrowie**
Gdy jeżdżąc po mieście zobaczysz gościa na żółtym motocyklu, śledź go aż do momentu gdy zobaczysz super health. Bez wahania podnieś uzupełnienie energii.

G-DARIUS

THQ, PlayStation

■ **Nieskończona liczba kontynuacji**
Gdy w trybie Arcade użyjesz kontynuacji więcej niż 100 razy, w Arcade Options będziesz mógł ustawić opcję Credits na Free Play - nieskończoną liczbę kontynuacji.

■ **Tryb Movie Watch**
Skończ grę dwa razy. W Opcjach podświetl tryb Movie i wstukaj: Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, L1+L2+R2+R2, Kółko

BLASTO

Sony, PlayStation

■ **Dodatkowe kostiumy**
W głównym menu szybko wciśnij:
góra, góra, dół, X, trójkąt, kółko.

■ **Nie wciskaj przycisków!**
W epizodzie pierwszym nie naciskaj guzika z napisem: DO NOT PRESS ponieważ wysadzi cię w powietrze. Natomiast w drugim epizodzie wbrew temu co głosi naciśnij go, a dostaniesz dodatkowe power'upy.

PROJECT OVERKILL

Konami, PlayStation

■ **Maximum energii**
Podświetl opcję "Review Mission" i trzymając Kwadrat wstukaj: Kółko, X, Trójkąt. Puść Kwadrat, Przytrzymaj Kółko i wciśnij: Kwadrat, X, Trójkąt. Powinien pojawić się napis "Cheater".

■ **Bonusowy poziom**
W Thorg Breeding Facility znajdziesz wejście do "Lost City", znajdujące się na dole, po prawej stronie mapy. Drogi strzegą ukryte drzwi.

R-TYPES

Virgin, PlayStation

■ **Pełen ekwipunek**
Podczas gry wciśnij Start i trzymając R2 wstukaj: Prawo, Góra, Lewo, Prawo, Dół, Lewo, Góra, Prawo i zakończ jednym wymienionych dalej przycisków aby uzyskać dodatkową broń: [trójkąt, kwadrat, X, R1].

■ **Przyspieszenie**
Zapauzuj grę, przytrzymaj L2 i wstukaj: Prawo, Góra, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Dół, Lewo, Kółko.

■ **Wybór Poziomu**
Na tytułowym ekranie nawalaj L2 x 10 i R2 x 10, wciśnij Start podczas gry i wybierz poziom...

INDY 500

JVC, PlayStation

■ **Ukryta trasa i samochód**
Na ekranie tytułowym wstukaj kombinację:
Kółko, X, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X, Trójkąt, Kwadrat, Kółko, X, Trójkąt, Kwadrat.

RASCAL

Psygnosis, PlayStation

■ **Wybór poziomu**
Wpisz hasło "House" - choć program napisze, że nie jest poprawne. Rozpocznij grę i wciśnij R2 lub R1 - obejrzysz inne poziomy, a gdy przytrzymasz przyciski to zostaniesz tam przeniesiony.

BUSHIDO BLADE 2

Square, PlayStation [Import]

■ **Slash mode**
Aby uzyskać dodatkowy tryb Slash Mode trzeba zdobyć co najmniej osiem bonusowych postaci, kończąc grę za każdym razem jako inny zawodnik.

■ **Strzelcy**
Aby zdobyć postacie władające bronią palną, trzeba ukończyć Slash Mode w czasie niższym od 15 minut. W zależności od wybranego przez gracza dojo dodatkowymi postaciami są rewolwerowiec Katze, lub grzejąca z karabinu maszynowego dziewczyna. Niestety, dodatkowych postaci można używać jedynie w trybach multiplayerowych - vs i link. A szkoda.

OFF-ROAD CHALLENGE
Midway, Nintendo 64

■ **Dodatkowe pojazdy**
Aby jeździć ukrytymi Monster Truckami na ekranie wyboru najedź na:
Punisher i wciśnij dolne-C, 4x4 Monster i wciśnij górne-C,
Thunderbolt i lewe-C, The Crusher i prawe-C

■ **Trasa El Cajon**
Aby ścigać się na trasie E1 Cajon, wejdź w ekran wyboru trasy i naciśnij L+R+góra. Powinieneś usłyszeć odgłos wiercenia. Podświetl trasę E1 Paso i przytrzymaj Z i naciśnij A.

■ **Trasa Flagstaff**
Aby grać na trasie Flagstaff, wejdź w ekran wyboru trasy i przytrzymaj L. Potem naciśnij prawo na d-padzie. Znowu powinieneś usłyszeć dźwięk. Podświetl trasę Mojave i przytrzymaj Z i naciśnij A.

■ **Trasa Guadalupe**
Aby grać na trasie Guadalupe wejdź w ekran wybory trasy i naciśnij R+dół. Dla odmiany usłyszysz dźwięk. Podświetl trasę Vegas i przytrzymaj Z a potem naciśnij A.

■ **Szybki start**
Aby wystartować z dopaleniem, naciśnij gaz w moemncie gdy usłyszysz "GO!".

EINHANDER
Squaresoft, PlayStation [Import]

■ **Dodatkowe statki:**
Jeśli skończysz grę na poziomie easy bez kontynuacji, będziesz miał nowy statek do wyboru. Wygląda on jak latające samochody z pierwszego poziomu. Jeśli ukończysz grę na poziomie hard bez kontynuacji dostaniesz super statek (9,999 gunpods).

■ **Gallery Mode**
Aby odblokować opcję Gallery Mode ukończ grę na jakimkolwiek poziomie trudności.

DAYTONA USA
Sega - Automat

■ **Wyścig (?) bez przeciwników**
Na ekranie wyboru skrzyni biegów przytrzymaj przycisk START. Gdy pojawią się słowa REAL RACERS ONLY trzymaj dalej przycisk, aż wybierzesz preferowany rodzaj przełożenia. Teraz powinieneś jeździć sobie po torze bez żadnych przeciwników.

BANJO-KAZOOIE
Rareware, Nintendo 64

■ **Dodatkowe życie w domku Banjo**
Wejdź na dach domu, a potem na komin. Potem skacz jak najwyżej się da, aż zobaczysz złota statuetkę, to życie 4 you. Jest jeszcze jeden bonus, za wodospadem.

■ **Dodatkowe animacje**
Gdy wybierzesz opcję load, wciśnij START+R+A. Jeśli zrobiłeś to w odpowiednim czasie, zobaczysz śmieszną animację.

LAST BRONX
Sega - Automat

■ **Wykręcone bronie**
Na ekranie wyboru postaci wciśnij START trzynaście razy. Teraz wybierz zawodnika, gdy będziesz walczył powinien mieć inną broń. Stuff jest dość interesujący - wałek do mięsa, zdechła ryba (!?) i inne śmieszne rzeczy.

DARK RIFT
Kronos, Nintedo 64

■ **Łatwe perfecty**
Jak tylko zacznie się walka, szybko wycofaj się tak daleko jak to tylko możliwe. Idź do tyłu aż przeciwnik zacznie bieć w twoim kierunku. Kiedy się zbliży wciśnij lewo, góra oraz lewe C. Powinieneś skoczyć i uderzyć gościa bronią. Powtarzaj tę czynność aż załatwisz delikwenta. Ten sposób działa na każdym poziomie trudności jeśli zrobisz wszystko w odpowiednim czasie.

■ **Granie Demitronem lub Sonorkiem**
Na ekranie tytułowym wciśnij: A, B, R, L, C-dolne, C-górne.

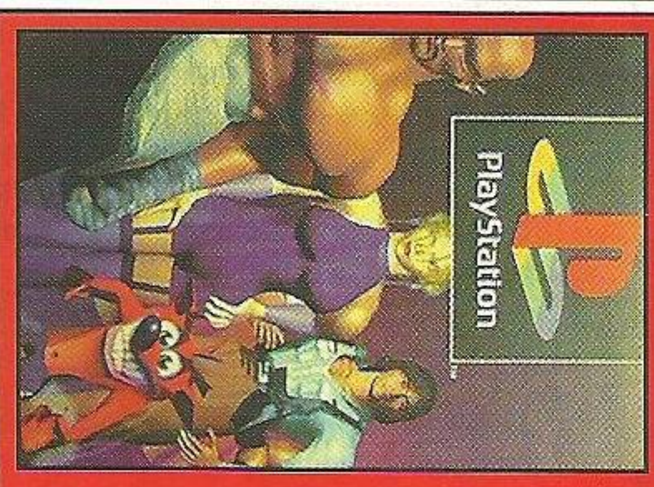
■ **Granie Sonorkiem**
Na ekranie tytułowym wciśnij: L, R, C-górne, C-dolne, C-lewe, C-prawe.

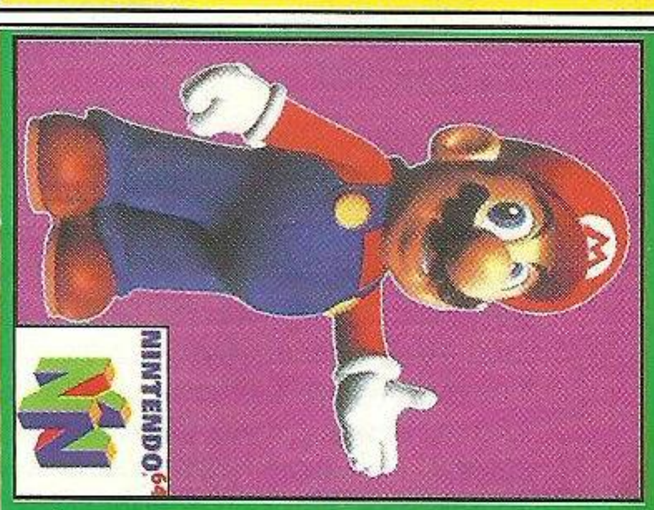
■ **Super combo Zenmurona**
Podczas walki wciśnij: C-górne, C-górne, C-górne, tył+C-dolne trzy lub cztery razy. Jeśli przeciwnik tego nie zblokuje zabierzesz mu 50% energii.

■ **Oblukanie zakończeń:**
Wpisz te kody na ekranie tytułowym:

Aaron	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, C-lewe
Demonica	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, C-górne
Demitron	góra, C-lewe, R, prawo, dół, L, L, C-dolne
Eve	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, C-prawe
Gora	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, C-dolne
Morphix	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, B
Niiki	góra, C-lewe, R, prawo, dół, R, R, A
Scarlet	góra, C-lewe, R, prawo, dół, L, L, C-lewe
Sonork	góra, C-lewe, R, prawo, dół, L, L, C-górne
Zenmuron	góra, C-lewe, R, prawo, dół, L, L, C-prawe

Karta Klubowa No 000
KLUB SEGA
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00
DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki
SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR i NOMAD
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●


Karta Klubowa No 000
KLUB PlayStation
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00
DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA GIER DO PSX ●●●
PONAD 300 TYTUŁÓW W STAŁEJ OFERCIE
ZDOBĘDZIEMY KAŻDY WYDANY TYTUŁ
Spis gier na PSX wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem


Karta Klubowa No 000
KLUB Nintendo
exclusive
TOMEL - TV GAMES
01-912 Warszawa ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL 0 602 261 229
Firma działa na rynku od 1991 roku - since 1991
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku)
w godz. 12:00-18.00, Niedziela 8.00-14:00
DLA POSIADACZY KARTY od 10 do 20% zniżki
NINTENDO: 8-BIT NES, 16-BIT SUPER NINTENDO, GAME BOY, NINTENDO 64
Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zadresowanej koperty (formatu A-5) ze znaczkiem
Prosimy podać typ konsoli
●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE●●●

F.A.Q

Hi! Jest dużo listów, część z nich zawiera dziwne pomysły - np. propozycja wydawania N+ z segregatorem. Naprawdę tego chcemy? Pozdrowienia dla Tomka z Łazów za recenzję NEO+. Acha i jeszcze jedno, odpowiadamy tylko na e-maile!
brat@gromit.pmc.com.pl

(...) Chciałem spytać jakie gry zasługują u was na ocenę 10?

Wojtek, Katowice

Sprawa jest prosta. Ocenę najwyższą mogą uzyskać tylko takie produkty, które oprócz tego, że mają wyśmienitą oprawę i miodność to jeszcze wnoszą coś nowego do gatunku. Zachwycą cały zespół N+ swoim klimatem oraz świeżością. Do redakcji przyszło dużo pytań dotyczących TEKKEN'a 3. W sumie wiedzieliśmy, że będzie to sprawa precedensowa i może wzbudzić wiele sprzeciwów. Ale to proste - różnica między T2 a T3 nie sprowadza się tylko do dodania nowych ciosów. Autorzy powprowadzali różne dodatki, które bardzo się nam spodobały. Jakie? Odsyłam do recenzji Gulasha z NEO+ 2.

✉✉✉

Mam nadzieję, że możecie zamieścić adresy salonów gier w Polsce, do których można pójść bez obawy, że dostanie się darmowy masaż twarzy lub wróci bez portfela. Naturalnie powinny też być w nich fajne automaty.

Igor, Warszawa

Generalnie bazy danych o takich automatach nie posiadamy. Ale mogę dać Ci dobrą radę. Na pewno unikaj wozów cyrkowych, do których poprowadzony jest na dziko prąd - tam na 100% spotkasz meneli. Uważaj także na automaty stojące w tanich knajpach i barach typu "Tulipan", "Śródmiejski" itp.
W Warszawie szczególnie gorąco polecam dwa fajne miejsca do zabawy: W Burger Kingu przy placu Konstytucji i przy hotelu MDM. Kilka fajnych maszyn stoi także na Dworcu Centralnym ale nie polecam wycieczki samemu, jeśli nie masz 2 metrów wzrostu i nie ważysz 100 kg. Załoga N+ bywa tam codziennie, ponieważ każdy z nas ma posturę King-Konga (szczególnie Banan) oprócz Gulasha i Grabarza. Ci ostatni są mistrzami tajnych sztuk walki (obydwaj skończyli po 100 razy TENCHU).

✉✉✉

Czas na przedstawienie mojego problemu. Jest dość dziwny. Kupiłem NEO+ tak sobie, żeby poczytać, co się okazało to czasopismo cud. Lecz wtedy nie miałem jeszcze konsoli i postanowiłem uzbierać na PSX'a z kieszonkowego. Lecz okazało się, że musiałbym ciućkać dwa lata! Powtarzam dwa lata!! To koszmar. Aż mam ochotę kogoś zamordować. To niesprawiedliwe!! Czy jest jakiś sposób na zdobycie konsoli PlayStation w łatwiejszy sposób? Jestem w krytycznym dołku, poradźcie mi co mam zrobić w tej sytuacji.

Mateusz, Sosnowiec

Sposób? Łatwiejszy? Jasne, że jest! Zacznij od zdobycia bardzo ładnej kobiety. Najlepiej blondynki z czarującym uśmiechem. Takiej, że jak się na nią patrzy to zastanawia się, że ktoś taki w ogóle stąpa po tym skażonym świecie. Teraz poznaj twoją nowozdobytą dziewczynę z jakimś milionerem - tylko żeby był stary, gruby i łysiejący, bo w każdym innym wypadku oleje cię dla niego. Teraz wystarczy urobić dziadka na jakąś małą pożyczkę na wieczne oddanie i problem z głowy. Kupisz sobie trzy konsole, telewizor, samochód i jakiś upominek dla dziewczyny. I co ty na to?
A tak na poważnie niewiele ci możemy pomóc. Popytaj i porozglądaj się za jakimś używanym sprzętem, spróbuj zatrudnić się na weekend w warsztacie samochodowym albo budzie z hamburgerami. Jak ci szczęście dopisze to może kupisz jakiegoś PSX'a za 350 PLN. Good luck.

✉✉✉

Dodaliście więcej stron i to macie na plus. Ale nie rozumiem kilku rzeczy. Mam więc kilka próśb i pytanek:
1. Co z działem Help? Dlaczego jest taki mały?
2. Dlaczego nie ma listu miesiąca. Taka formuła FAQ to bardzo dobry pomysł!
3. A co do waszego konkursu - czy wierszyki mogą dotyczyć tematów około growych (gry, wasza gazeta)? Czy mogą w naszych dziełach występować wulgarne słowa?

Wojtek, Gubin

1. To prawda, Help się odrobinę skurczył. Formuła N+ skupia się wokół przekazywania informacji o nowościach i recenzowaniu ich. Do Helpu będą trafiać tylko gry najważniejsze, dokładnie rozpracowane przez naszych autorów. Listopad, grudzień i styczeń to najważniejsze miesiące w naszej branży - wtedy ukazuje się najwięcej nowych gier.
2. Nie było, ale będzie. Od przyszłego numeru startujemy z tą formułą konkursu. Uwaga! Raz w miesiącu nagradzamy najfajniejszy list oraz rysunek oryginalną grą i joypadem! Starajcie się, bo warto!!
3. Tematów około-growych? Oczywiście, szczególnie ale poza pierwszym słowem z nawiasu w twoim pytaniu. Co do wulgarnych słów, starajcie się ich unikać, ale jeśli macie konkretny imperatif na ich użycie to nikt z tego powodu nie będzie robił rabanu. A poza tym, jeśli chcesz wykorzystać moje rady to musisz skonstruować maszynę czasu. Sorry...

✉✉✉

Są pewne rzeczy, które nękają mnie dniami i nocami, pragnę więc je z wami skonsultować:
1. Wiadomo coś o WIPEOUT 3 i METAL GEAR SOLID?
2. Czy w FF VIII będzie głos bohaterów, czy znowu tylko napisy?
3. Co z konwersją CURSE OF MONKEY ISLAND na PSX'a? Tylko nie mówcie, że nie będzie bo się załamię.

Podziękowania dla Norbiego za to, że w końcu powiedział całą prawdę o piractwie w Polsce. Aha, a teraz mały teścik. Co byście wybrali: RE 2, PARASITE EVE, HEART OF DARKNESS czy ABE'S EXODDUS.

Józef, Łobez

1. O W3 jeszcze nic natomiast MGS ukazał się w Japonii jakiś miesiąc temu i jest doskonały. Ale uwierz mi, import jest bez sensu, co prawda da się grać, ale znaczki dziwaczki skutecznie zniechęcają do zabawy. Trzeba zorganizować jakiś mały sabotaż, aby Konami naprawdę pospieszyło się z konwersją. Macie może jakieś pomysły?
2. Szczerze mówiąc nie liczyłbym na udźwiękowienie warstwy treściowej w FF 8. Z dwóch powodów.
Po pierwsze szkoda miejsca, a po drugie PSX ma wolny czytnik, więc komfort zabawy zmniejszyłby się drastycznie podczas oczekiwania na wygłoszenie kwestii. Nie zapominajmy, że Square to cudotwórcy.
3. Możesz się załamać. Co prawda COMI widniał w planach wydawniczych LucasArts, ale szybko z nich wyleciał. Prawdopodobnie związane jest to z kłopotami jakie obecnie ma cały koncern Virgin. Odnośnie czwartrego pytania: w kolejności RE2, ABE, PE, HOD. Happy?

✉✉✉

Podziwiam waszą cierpliwość skwapliwego odpowiadania na pytanie: dlaczego macie w swojej gazecie więcej recenzji na PlayStation niż na Nintendo? Najwyższy czas zrozumieć drodzy konsolowi współmaniacy, że ilość recenzji zależy od danej sytuacji na rynku! Ja to np. rozumiem.
A teraz kilka pytań:
1. Czy system operacyjny DREAMCAST'a oznacza koszmar z peceta: instalację, user name, password, ikonki i wieszanie się? Jeśli tak to zabije to ideę konsol do gier. Ach... ten Microsoft!
2. Jestem fanatykiem serii VIRTUA FIGHTER. Ile będzie postaci i jakie będą w trójce?
3. Co z napędem 64DD? Za dużo niewiadomych.
4. Czy wychodzą piraty na N64? Ni to, że chcę kupować, PlayStation ma z tym wystarczająco dużo kłopotów. Pytam z ciekawości.

Andrzej, Warszawa

Bóg zapłać za twój wstęp. Ulżyło mi trochę, że jest ktoś taki, który rozumie co piszę. A oto odpowiedzi:
1. Miejmy nadzieję, że Microsoft za bardzo się nie wczuje. Oczywiście, żadnych instalacji i wieszania się. Dreamcast to zamknięty system, więc nie powinno być żadnych niezgodności sprzętowych. Jeśli będzie inaczej, to pierwszy zabawię się w Leona Zawodowca i sprzątnę niejakiego Billa Gates'a!
2. Na pewno będą postacie obecne w automatowej wersji. Pewne jest także, że Sega doda parę nowych trybów, a może także fighterów. Poczekaj na dokładniejszy preview w N+.
3. Fakt, sprawa jest dosyć zagmatwana. Oficjalnie ogłoszono, że napęd ukaże się w Japonii i prawdopodobnie w Ameryce. Natomiast reszta świata musi się wstrzymać, nic jeszcze nie ustalono.
4. W Polsce nie spotkałem się z podrabianymi cartami.

✉✉✉

Właśnie skończyłem grać w RESIDENT EVIL 2 i jestem wstrząśnięty, smutny i źle się czuję. Powiedzcie dlaczego ADA musiała zginąć? Strasznie mnie wkurzyliście. Czytam wasze recenzje i szanuję je ale:
kurde 7
w morde 7
chociaż 8 a nie 7 dla MK4
shit, fuck, aaaaaaa, shlask,
plask,hlastu,aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.....
I jeszcze pytanka:
1. Co trzeba zrobić z obrazami w komnacie z krukami w RESIDENT EVIL 1?
2. Czy można zdobyć muzykę do FF7 i RE2?

Tomek, Pułtusk

Dlaczego zginęła? A kto rzucił Leonowi rocket launchera z góry? A jeśli koniecznie chcesz zmienić losy Ady, być może będziesz miał szansę grając w RE 2 Director's Cut. Jeśli chodzi o MK4, gra dostała tyle, na ile zasłużyła. Widziałeś wersję konsolową? Pewnie nie! Pograj sobie trochę na PSX albo N64. Myślę, że zgodzisz się z nami, a poza tym 7 to bardzo dobra ocena!
1. Ten temat jeszcze powraca w listach? Myślałem, że już zapomnieliście o tej grze. Poprzełączaj przyciski przy obrazach poczynając od obrazu przedstawiającego najmłodszą postać, a kończąc na dziele ze staruszkiem.
2. Jeśli mieszkasz w Japonii - pewnie, w każdym sklepie z muzyką. Jeśli mieszkasz w Polsce - pewnie, w każdym ze swoich snów.

CHAMPIONS

TM-Semic Wydanie Specjalne 4/98

kompletny przewodnik po lidze mistrzów

fakty
drużyny
gwiazdy wczoraj
gwiazdy dzisiaj

LIGA MISTRZÓW

Szukaj w kioskach

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

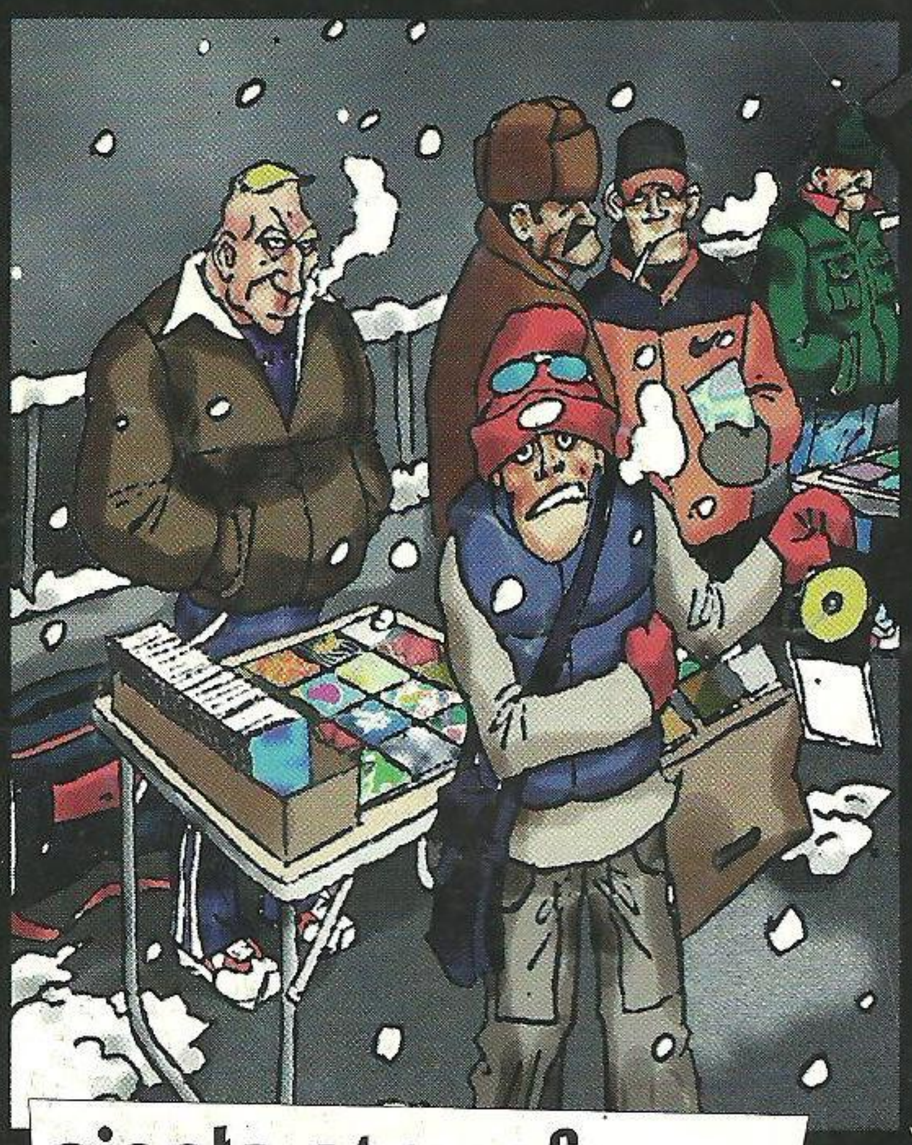
ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

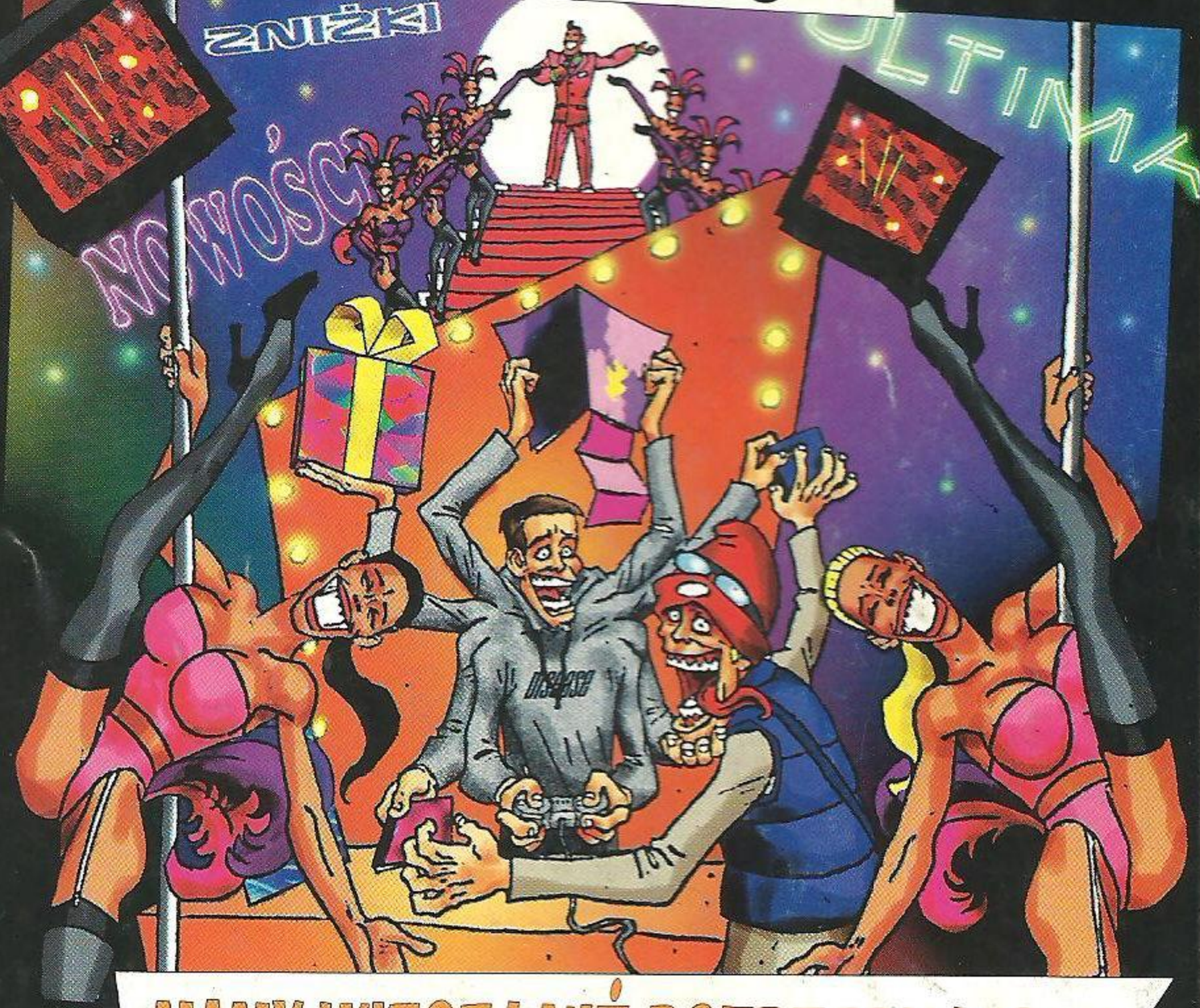
dużo nowości...

UWAGA WIELKI KONKURS DO WYGRANIA MASA NAGRÓD. SPRAWDŹ NASZE PROMOCYJNE CENY!

miła obsługa...



ciepła atmosfera...



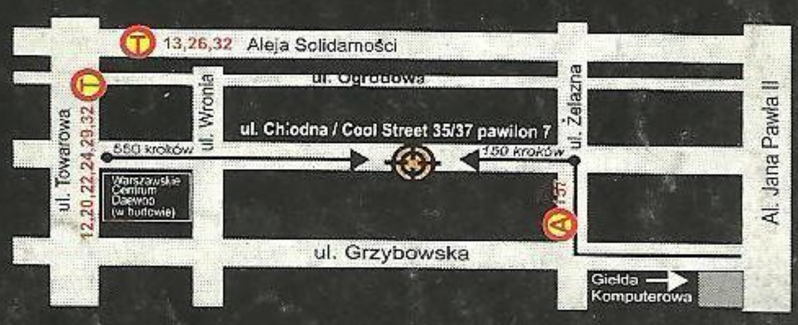
MAMY WIĘCEJ NIŻ POTRZEBUJESZ!

Z TYM KUPONEM 5% TANIEJ!

PlayStation

NINTENDO64

Uwaga! Kuponu nie można łączyć z promocjami!

Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-19.00
sob 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ ORAZ WYSYŁKOWĄ !